本期焦点：为PC玩家量身定做——《特工培训手册》

3月下 特惠价7元

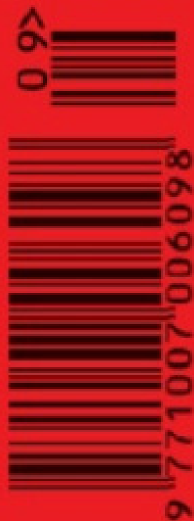
Popsoft www.popsoft.com.cn

2009年 旬刊 总第290期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

8位世界——谈8位机的文化衍生



新品初评：触摸音乐——漫步者E20多媒体音箱/实用大方——惠普HP541笔记本电脑/功能丰富——华硕USB-G31无线网卡

网络时代：网观魔术风渐起

实用软件：斩断流氓之手——清除顽固流氓软件

硬件评析：从菜鸟到专家之PS3视频应用攻略

在线争锋：巨人网络《万王之王Ⅲ》探班/化敌为友——国内游戏公司掀起合作潮

评游析道：《双星物语2》：一段有爱的旅程

攻城略地：鬼刃

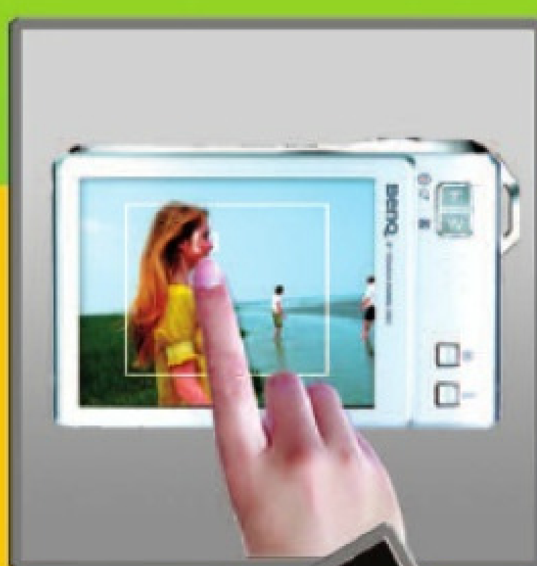


本期强档攻略

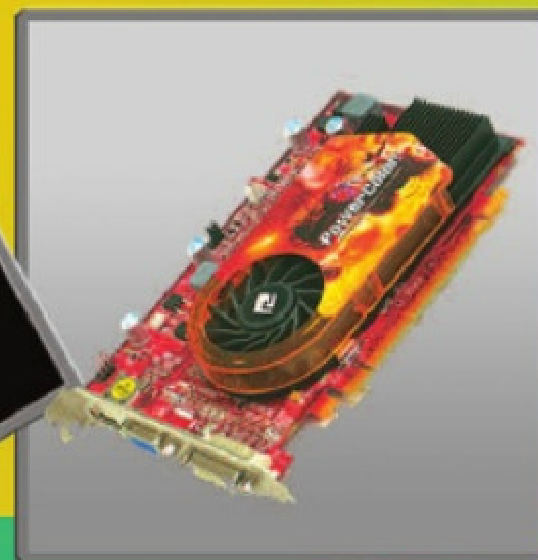
魔戒——勇者之战

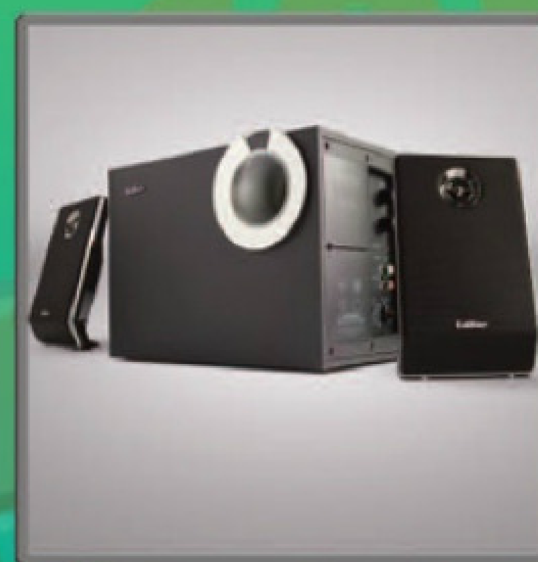


Poptry .com
大众试客





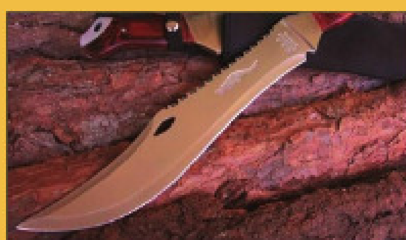









P34 实用软件重点推荐
斩断流氓之手
——清除顽固流氓软件



流氓软件之害可说是“罄竹难书”，清除流氓软件是保证系统健康快速执行的重中之重。

P60 硬件评析重点推荐
从菜鸟到专家之PS3视频应用攻略



索尼PlayStation3（以下简称“PS3”）绝对是次世代游戏机中全能的另类。

P85 专题企划重点推荐
8位世界



谈8位机在美术、音乐及其他文化方面的衍生现象

P126 攻城略地重点推荐
鬼刃



本作被许多玩家称为“女版鬼泣”，虽然是俄罗斯人开发的，但表现出来的日式风格却令人惊讶不已。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　长 宋振峰
总　编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 何先进
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　话 010-88118588-8800
传　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　话 010-88118588-6106
传　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年03月16日
定　价 人民币 10.00元

新品初评

6 触摸音乐——漫步者E20多媒体音箱
8 实用大方——惠普HP541笔记本电脑
9 “环保”型超速——华硕与索尼22×DVD刻录机
11 功能丰富——华硕USB-G31无线网卡

专栏评述

12 非对称战争——你不可不面对的混乱3·15

网络时代

18 网观魔术风渐起
24 谁是“爱偷窥的汤姆”？——Web2.0时代的网络隐私危机
30 网罗天下

实用软件

34 斩断流氓之手——清除顽固流氓软件
43 世界任遨游——三款探索猎奇软件
48 工具快报
50 中国共享软件
51 掌上乾坤

应用心得

52 “替身邮”——斩断垃圾邮件的魔爪
53 新年新气象 文件夹也“换新装”
54 到底能放多清楚，体检下就知道
54 在局域网中轻松共享音箱
54 让Word 2007中单元格边距合乎标准
55 让搜索引擎驻留Word菜单栏
56 轻松“透视”网络压缩文件
56 非QQ会员也能发送离线文件
57 让你的输入法皮肤独一无二
57 一招半式闯江湖
58 问题交流

硬件评析

60 从菜鸟到专家之PS3视频应用攻略

要闻闪回 69
大众特报 72
晶合通讯 82

责编手记

虽然说责编可以在编辑部呼风唤雨，但要做的工作如同调配页码等很多很繁琐，因此实际上是个劳累活。幸好本人也算是历经无数“磨难”，当了多次责编，因此轻车熟路，兴高采烈要去行使责编职权。

可惜稍有不顺，偶感小疾，请了假去趟医院，到编辑部已经是中午了，不过轻伤不下火线，开始工作吧。咦，责编的资料都摆在桌上了，谁这么好心，体谅责编的辛苦啊。嗯，值得表扬！

正在我大加赞扬做好事不留名的活雷锋时，八神经发话了：“本期我是责编，责编资料已完成，大家要快速优质地完成任务，否则责编之锤伺候！”

“等等，谁责编？不是我么？”

“King钦命责编，咋地，你不服气啊？”

“当然不服气，按顺序应该是我。”

于是只好找King来裁决，原来因为本人偶感不适，恐不能承担责编大任，于是让八神经替代。此事件的结果是，本人带病担当责编，而竞争责编的两人则因为伟大的奉献精神被评为编辑部十佳青年。

本期责编 星尘

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
新疆	勉励	河南	马子龙
浙江	沈申杰	新疆	李松泰
湖南	赵宗厅	辽宁	韩阳
安徽	岳明	河北	郑建国
山东	宫晨	北京	杨鑫
内蒙古	高恒宇	四川	李可
云南	刘江林	甘肃	沈国鹏
河北	魏安	河南	成功
河南	史学勇	山东	路建平
上海	王泽洲	四川	张恒一



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明

专题企划
85 8位世界

在线争锋
91 王者能否再现？巨人网络《万王之王Ⅲ》探班
93 化敌为友——国内游戏公司掀起合作潮
95 网络游戏中泛滥的暧昧

前线地带
97 为PC玩家量身定做——《特工培训手册》
105 上市游戏热报

评游析道
107 《双星物语2》：一段有爱的旅程
109 真·三国无双？——谈日本游戏引起的中国尴尬
@龙门茶社
111 画猫？画虎？——笑论第九艺术戏仿现象（上）

极限竞技
115 浅谈中国电子竞技在金融危机中的变化

攻城略地
118 魔戒——勇者之战
126 鬼刃
133 乾坤一技
134 秘技屋

游戏剧场
135 游戏小说 梦杀手（上）

读编往来
139 大众试客
140 大众闲话
142 软盘生活

TOP TEN
143 热门软件排行榜
143 晒晒自己的常用软件

汇众教育
www.gamfe.com

春季求职 遭遇就业寒流？

汇众教育 让你牛年牛起来

游戏动漫产业 金融危机中的热土

金融风暴使得今年春季的就业形势格外严峻，在各行各业大幅减员之时，游戏动漫行业的市场规模却在迅速扩大，随之带来了对大量优秀人才的迫切需求。

连续5年领跑行业 汇众教育值得依赖

汇众教育一贯以全面、精细、先进、实用的课程设置，领军亚洲游戏动漫教育行业。现在，汇众教育已成为亚洲知名的数字娱乐人才职业教育机构！

云培训体系 锻造你的职场金身

2009年，汇众教育开创的“云培训体系”震撼登场，从专业知识、行业规范、就业技能、团队合作、学习能力、工作心态、工作方法7大环节成就学员的精英之路。



强大师资＋严格管理 成就精英之路

来自国内外知名游戏动漫企业开发一线的500余位资深工程师所组成的教学团队，具备高超的技术水准与丰富的教学经验。严格的培训、管理制度切实保证教学质量。

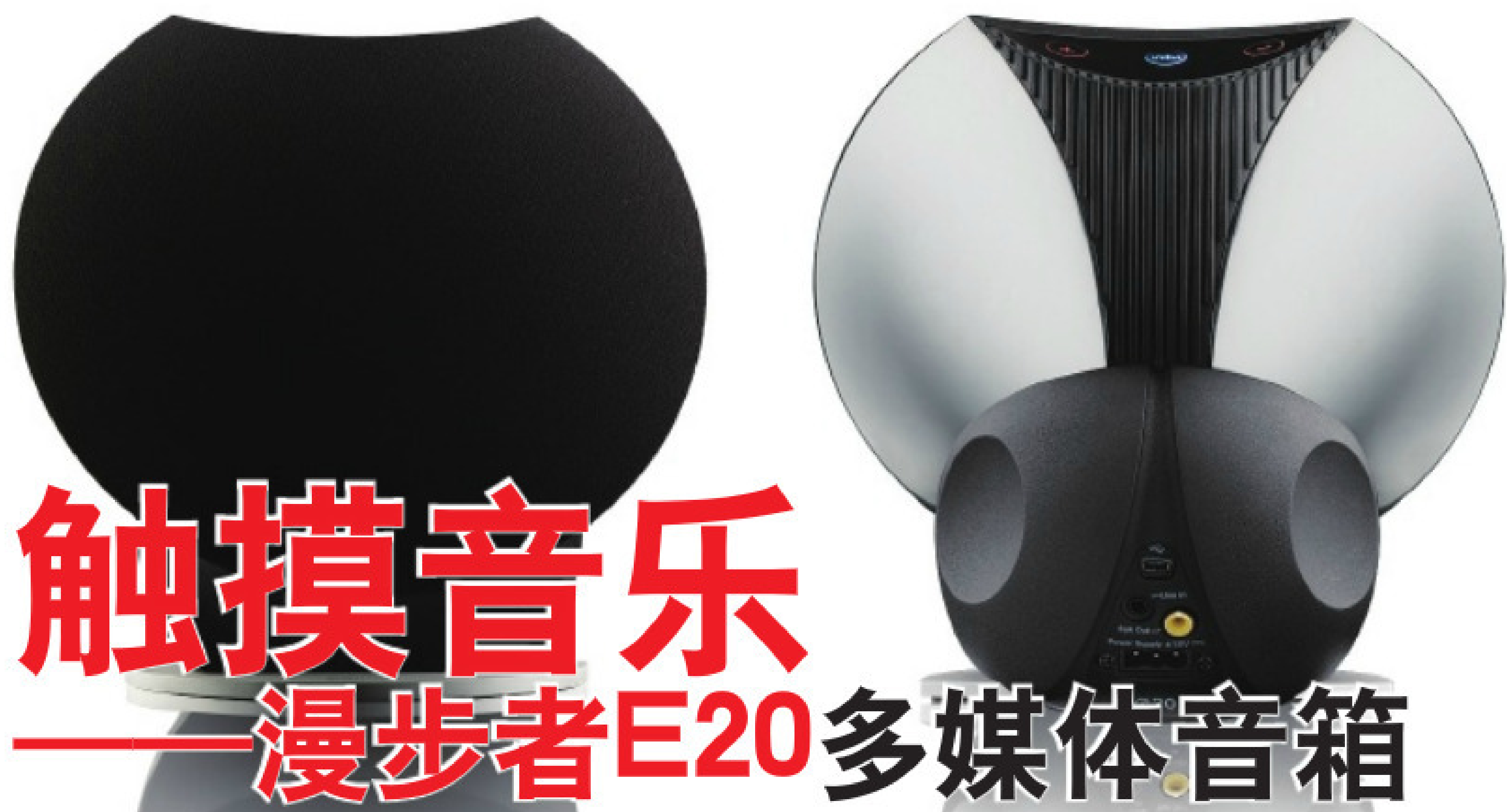
汇众教育游戏校区

- ★ 北京中关村校区 010-51651119
- ★ 北京北三环校区 010-51288995
- ★ 北京公主坟校区 010-63966411
- ★ 北京基地 010-59798211
- ★ 天津校区 400-611-3088
- ★ 郑州校区 0371-63979871/72
- ★ 上海浦东校区 021-51309188
- ★ 上海徐汇校区 021-64751010
- ★ 上海虹口校区 021-65606006
- ★ 青岛校区 0532-80778160/61
- ★ 杭州校区 0571-88270079
- ★ 长沙校区 0731-4457601
- ★ 广州校区 020-87566175
- ★ 深圳校区 0755-83346024/25
- ★ 武汉校区 027-87685520
- ★ 重庆高新校区 023-68577088
- ★ 重庆江北校区 023-63630011
- ★ 西安小寨校区 029-85381785/86
- ★ 西安交大校区 029-82666683
- ★ 成都校区 028-85586115
- ★ 沈阳校区 024-22532885
- ★ 无锡校区 400-710-2989
- ★ 济南校区 0531-82399012
- ★ 大连高新校区0411-85875111

汇众教育动漫校区

- ★ 南京校区 025-85420528
- ★ 上海虹口校区 021-36080666
- ★ 上海徐汇校区 021-64751010
- ★ 杭州校区 0571-87247759
- ★ 广州校区 020-81306761/62
- ★ 深圳校区 0755-33087755/56
- ★ 长沙校区 0731-4772330/31
- ★ 成都校区 028—86917768
- ★ 西安校区 029-85239669/59
- ★ 青岛校区 0532-80931700/1800
- ★ 沈阳校区 024-22766600
- ★ 北京CBD校区 010-84492713
- ★ 北京基地 010-59798211
- 武汉校区 027-87685520
- 无锡校区 0510-81026156/57
- 济南校区 0531-81921219
- 重庆江北校区 023-63600022
- 厦门校区 0592-5163281
- 石家庄校区 0311-85108898
- 昆明校区 0871-5311715
- 天津校区 022-27333271

了解更多详情，
欢迎登陆
www.gamfe.com



触摸音乐
——漫步者E20多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

E系列是漫步者产品线中以时尚多变的造型和精致做工为诉求的产品，该系列产品一直以2.1多媒体音箱为主，本次送测的E20则是E系列诞生以来首款立体声多媒体音箱，也是E系列的顶级产品。E20的造型设计秉承了E系列一贯的时尚风格，融入了大量“圆形”要素，并在箱体和声学设计上打破了以往多媒体音箱的框架，首次应用了同轴扬声器和触控方式。

独特的造型设计

E20的体积不算太大，官方公布的尺寸为194mm×195mm×118mm，但要准确描述它的造型确实比较困难，从正面看，E20分为上下两个部分，上部是箱体部分，轮廓接近规整的圆形，但在顶端开了一个较大的弧形“缺口”，漫步者形象地将这种造型称为“月食初亏”。箱体之下是支架与底座，支架两侧轮廓亦为圆弧形，底座则是呈半圆形的平板设计。从侧面看，上部的箱体为橄榄状，呈20度小仰角，有利于近声场聆听，而支架部分则是敦实的半球形，乍一看如同短小躯体（支架）上顶着一个可爱的“大脑袋”（箱体）。



E20的造型极富特色

造型独特之外，E20的整体做工也令人惊艳，箱体背面外壳采用大面积高光曲面的铝合金材料，表面光滑如镜，质感远胜常见的电镀塑料外壳，与黑色的前面板遮罩形成强烈的对比。半球形的支架和底座部分采用铸铝制造，表面保留了粗犷的金属纹理并饰以低反光的黑色漆料，美观大方又坚固耐用。由于大量采用金属材料，因此E20的整体重量达到4Kg。

如果仅就音质而言，E20并不算太突出，但结合外观设计、做工用料和酷炫的操控方式综合评定，E20就成为一款吸引力极强的产品，摆放家中的任何地方它都会是注意力集中的焦点，适合追求时尚、资金充裕的用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：2120元
附件：音频线/电源线/电源适配器/说明书等
咨询电话：800-810-5526
推荐：追求时尚、资金充裕的用户



铸铝制造的底座和支架

3.5英寸共点同轴扬声器

受限于箱体尺寸，这款产品采用了独特的3.5英寸“共点同轴扬声器”，一枚扬声器中同时包含了高、中频两个发声单元，共用一个磁钢。

什么是“共点同轴扬声器”？

“共点同轴扬声器”最早由英国老牌HiFi音响厂家天朗于1948年设计制造，要明白它的原理，首先得说一说自然界的“点声源结构”，比如一个人在唱歌的时候，无论高音、中音、低音都是从嗓子眼里发出的，这就是典型的“点声源”。我们常见的音箱通常由2只或更多的扬声器组成，这些扬声器分别负责高中低频的发声工作，这就导致多个扬声器的发声位置无法集中在一点上，且由于高低频声波的传输速度不同，最终会造成声音在空间（发声点位置）和时间（传输速度）上形成多重误差，导致声音的相位不准，也就是通常所说的“结像不清晰”。虽然多媒体音箱中常见的全频带单元能够形成“点声源”，但受其先天设计的限制，音质不佳难以满足高品质要求。

“共点同轴扬声器”就是为了克服这些问题而诞生的，“共点”的意思是20Hz～20kHz的全部频率信号都以同一发声点向外传播，“同轴”的意思是20Hz～20kHz的全部频率信号都以同一轴线传播到听者耳中，这样就达到类似“点声源”的效果。“共点同轴扬声器”是在同一轴心上安装两个扬声器，分别负责重放高音和中低音，而且这两个扬声器在振膜面上也要重合。理论上这种结构的扬声器具备定位准确、解析力出众、相位保真度高和体积相对小巧的天然优势，但为了保证低频效果，HiFi系统中的“共点同轴扬声器”往往设计口径较大。另外这种扬声器的设计制造难度极高，目前仅有少数音响厂商能够生产。

这款由漫步者自行研发的“共点同轴扬声器”采用双磁路系统，高、中频单元各自拥有独立的磁路，有效避免了相互间的干扰。丝绢膜高频振膜深陷复合振膜中频单元中心，有助于避免振膜间的相互干扰。



漫步者首款3.5英寸“共点同轴扬声器”

丰富的输入方式

虽然“共点同轴扬声器”解决了相位不一致的问题，但它仍然需要分频器和功放电路才能正常工作（全频带扬声器无需分频器）。在电路设计上E20再次体现出自己的与众不同，提供了光纤、线路输入（3.5mm立体声）和USB接口，其中光纤与线路输入共用一个接口。



丰富的输入接口

漫步者表示大部分普通用户使用的板载声卡音质较差，无法达到满意效果，因此E20内置了特殊的USB电路，以便用户获得更好的音质；而高端用户往往拥有高素质的声卡或其他音源设备，可直接通过光纤输入使用，所以放弃了3.5mm立体声输入接口。另外E20内置的解码器只提供PCM解码支持，不支持Dolby和DTS，因此使用光纤输入时用户要将音源设置为PCM编码方式。

感应式触摸操控

除了外观这款产品最吸引人的地方就是其酷炫的感应式触摸控制功能，在箱体顶部的凹陷处隐藏着三个感应式触摸按键，分别是用于控制音量大小的“+、－”键和选择输入模式用的“Input”键，当手指触及按键时背光亮度会自动提高。在任何时候用户只要轻触这三个键就可以实现音量调节和输入模式切换功能，对于同时使用多种音源输入的用户来说非常方便。

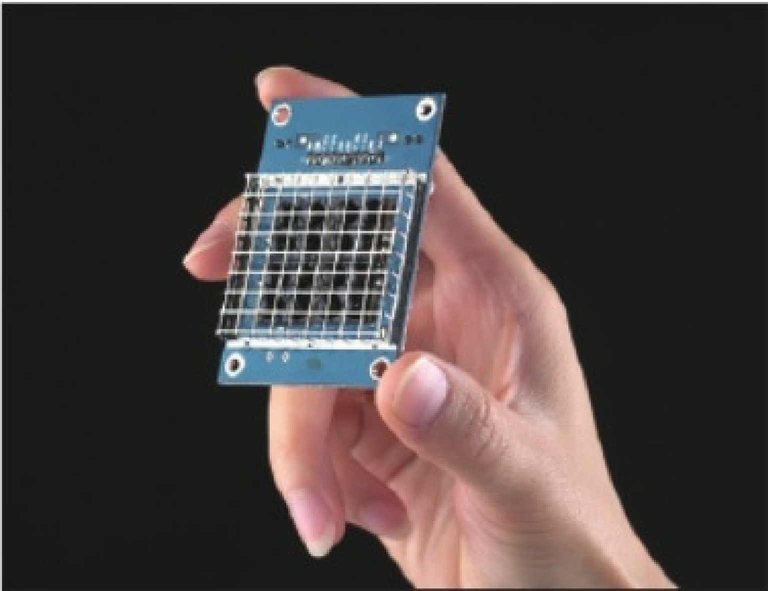
E20的USB输入电路简介

E20的USB输入原理类似一个解码器，当电脑播放音频时信号通过PCI总线传输到USB接口，E20接收后会将信号转换为S/PDIF输出信号，并将信号送入PCM数字信号接收芯片，编码后传送给DAC解码芯片转变成模拟信号，最后将模拟信号传送到E20的功放电路。这个过程中至关重要的是数字信号的编码解码芯片，E20采用中高档CD中常见的PCM1793芯片承担解码工作，为音质提供了更好保障。



E20的解码和功放电路

E20没有独立的电源开关，当电源接通后，音箱自动进入待机状态，“Input”键会在7种不同的色彩之间有节奏地变化，并伴有明暗交替的呼吸式效果，此时轻触“Input”键音箱进入开机状态。开机之后用户若将手指滞留在“Input”键上，则进入输入切换状态，蓝色背光代表USB，红色代表光纤，绿色代表线性输入。



E20的感应式触摸操控模块

当用户使用USB输入方式时，E20独有的手势操控功能将被自动激活，用户可通过手指左右划动来实现歌曲切换，用手掌轻拍触摸区域来实现播放/暂停功能，若手掌在触控区域停留3秒以上则自动进入待机状态。这种独特的手势操作方式需要播放软件配合，漫步者表示目前E20可支持Foobar2000、Winamp、《千千静听》和Windows Media Player等4种最流行的播放器，其中《千千静听》和Windows Media Player的用户无需任何特殊设置既可直接使用手势操控功能。



“Input”键有7种不同色彩的背光

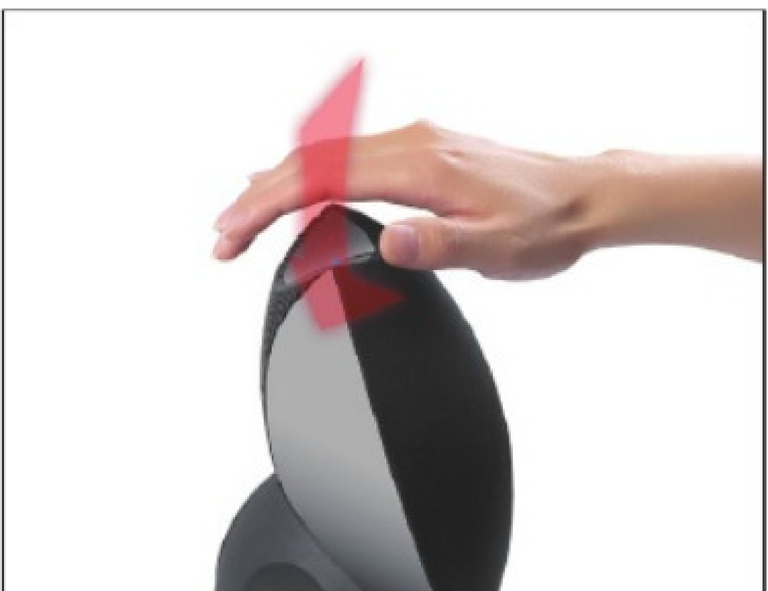
Foobar2000和Winamp用户需在软件的快捷键设置界面中进行简单的设置来实现手势操控功能，设置方法非常简单。比如“播放/暂停”功能设置，将E20通过USB接口与电脑连接后，首先在快捷键设置界面中选择“播放/暂停”项，清空原有按键设置之后，用手掌轻拍E20的触摸区域即可。



划动手指切换曲目

音质表现

受箱体和扬声器尺寸的限制，E20的低频表现平平，量感和下潜深度均有欠缺，所幸反应速度保持了漫步者产品一贯的优势。中高频表现则令人满意，中频声底密度良好，人声表现顺畅自然，高频部分明亮通透，泛音丰富，向上的延展性不错。得益于“共点同轴扬声器”，E20在定位和解析力方面的表现也好于同尺寸单元的产品，不过声场的开阔度一般。P



轻拍实现“播放/暂停”

实用大方
——惠普HP541笔记本电脑

■晶合实验室 壹分





HP541是一款特色鲜明的产品，虽然存在一些小问题，但其性价比不错，配置齐全，整体做工也较好，ATI Mobility RADEON X1350的高清视频加速功能也很吸引人，值得用户考虑。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：惠普（HP）
上市状态：已上市
售价：4800元
附件：电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-820-6616
推荐：主流用户


顶盖设计较朴实

继Compaq和EliteBook系列之后，惠普又推出了新的HP系列商务笔记本电脑，不同于Compaq系列的时尚靓丽和EliteBook高端豪华，HP系列更强调实用性，产品外观也回归朴实稳重的传统商务风格。HP541是HP系列的第二款产品，也是前作HP540的升级版本，但上市价格却比HP540更低。

HP541延用了HP540的外观设计，造型较方正，边角轮廓采用弧线处理，外壳采用ABS工程塑料制造，表面以深灰色为主，辅以银白色HP标志，整体风格低调朴实。这款产品的顶盖放弃了近年来惠普产品常见的膜内漾印刷工艺，改为传统的喷漆处理，有助于控制成本，也使其给人更加沉稳的印象。喷漆工艺的优点是成本低廉且易于打理，不会沾染太多污渍或指纹，但缺点是长期使用易产生磨损掉色的问题。


沉轴式设计

这款产品采用14.1英寸16：10镜面显示屏，分辨率达到1280×800，可支持720p标准的高清视频回放。屏幕总体显示效果尚可，亮度充沛均匀，边角漏光现象也不明显，色彩还原较准确。HP541顶盖采用大方得体的沉轴式设计，屏幕最大开启角度约120°，转轴阻尼较大，单手开启比较困难，但很容易固定在用户需要的角度。


触控板

HP541基于英特尔迅驰处理器技术设计，采用PM965芯片组和主频为1.80GHz的酷睿2 T5670双核处理器，支持800MHz FSB，并拥有2MB二级缓存。这款产品提供两条DDR2 800内存插槽，并预装了一条容量为2GB的DDR2 800内存，搭配250GB 5400r/min的2.5英寸希捷硬盘，满足商务办公和日常应用的需求毫无问题。值得一提的是它为硬盘提供了单独的金属保护架，这一点是许多同级产品不具备的，安全性方面有所提高。另外它配备了支持LightScribe盘面光刻技术的DVD+/-RW SuperMulti DL光驱，也是一个亮点。

HP541采用ATI Mobility RADEON X1350独立显示核心，配备128MB独立显存，性能要略强于迅驰平台的GMA X3100显示核心，并支持DirectX 9.0c和AVIVO技术，可提高MPEG-2、MPEG-4、DivX、WMV9、VC-1等格式的视频解码速度，并在一定程度上优化回放效果，对于喜爱在工作之余欣赏高清视频的用户来说非常实用。


大量接口集中于机身左侧

这款产品的键盘设计较简洁，没有提供太多快捷键，不过键盘手感较好，键帽尺寸较大，间距合理，回弹力控制不错，适合长时间输入。触摸板尺寸中规中矩，右侧提供了滚动条区域，浏览网页更加方便。这款产品的左右掌托面积较大，触控板下方的按键采用了触感柔和的橡胶材质，提高了使用舒适度。

由于沿用了相同的模具，因此HP541仍然存在接口布局不够理想


光驱位于机身右侧

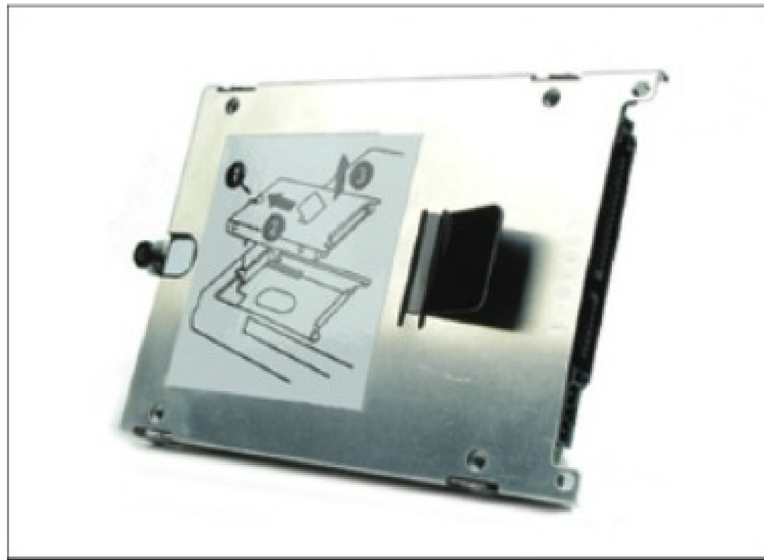

读卡器和耳机/麦克风接口位于机身前部

的问题，虽然提供了足够的接口数量，但机身右侧除光驱外没有任何接口。采用沉轴式设计导致机身后部无法安置接口，因此3个USB 2.0和网线、电话线、VGA输出、电源接口及Express54插槽全部集中在机身左侧。不仅如此，散热孔位于电话线和VGA输出接口之间，电源接口则位于整个左侧所有接口的中央，接口分布不合理。另外机身右侧没有USB接口对于习惯使用外置鼠标的用户来说也不太方便。

HP541配备一块4700mAh、10.8V的锂电池，电池安装方式非常便捷，没有常见的锁定键，只要同时推动两个不同方向的按键电池即可自动滑出电池仓。安装电池后整机重量约2.3Kg，便携性一般。机身底部的格局清晰明了，散热孔采用凹陷式设计，有助于避免异物进入机身，硬盘、内存、无线模块部分都有可单独开启的舱盖，并且为绝大部分螺丝空位的作用提供了图示说明，为升级和维修提供了极大便利，这一点在同级别产品中比较少见，体现了产品设计的规范性和厂家的认真态度。


4700mAh、10.8V的锂电池

送测样机没有提供预装操作系统，我们的性能测试基于Windows Vista Ultimate简体中文版，通过PCMark Vantage来考察HP541的整体性能以及在商务办公方面的表现，MobileMark 2007则用来测试其续航时间。考虑到其定位，我们选择3DMark 06来考察其显示核心的性能。


硬盘带有保护外壳

从测试成绩来看，HP541的性能足以应对商务办公和常用的应用软件，若升级为双通道内存系统，性能还能有一定提升。ATI Mobility RADEON X1350的性能表现理应强于当前的整合型显示核心，但由于采用了64b显存，显存位宽的缩水使其实际性能比期待值有所下降，略高于GMA X3100等整合型显示核心。标配电池在MobileMark 2007中的DVD连续播放时间约160分钟，表现较好。另外需要说明的是这款产品的发热量较高，使用一段时间之后底部温度快速上升。

“环保”型超速
——华硕与索尼22×DVD刻录机



■晶合实验室 电子土豆

“没有最快，只有更快”，这句话用在缓慢提速的DVD刻录机身上再合适不过。16×、18×、20×……相对于当年4×、8×、16×的提速进程，如今主流DVD刻录机虽在速度上已接近极限，却仍然坚持小步伐地提速。另一方面，市面上主流DVD刻录盘片速度却倔强地止步于16×，仅有极个别光盘厂家推出20×以上DVD刻录盘片，在市场上更是难寻踪迹。可见DVD刻录机的继续提速固然是“更高更强”精神的体现，亦是在DVD和“蓝光”青黄不接的阶段，光存储厂商保持产品关注度和市场竞争力的无奈之举。同时，光雕、静音等概念以及环保的理念也被引入光存储产品，从节能技术到可回收包装盒的应用，无不体现出厂商们提升产品价值的努力。我们这次收到了两款新的22×DVD刻录机，分别是华硕全能王DRW-22B1ST和索尼的DRU-860A。



华硕全能王DRW-22B1ST

Supper全能王DRW-22B1ST是之前华硕20×全能王DRW-20B1ST的升级版，也是一款SATA接口产品。它拥有目前最快的22×DVD刻录速度，采用华硕的E-Green Engine智能休眠、OTS刻录优化大师和AVRS自动减震这几项技术，在工作噪声、盘片兼容性和刻录策略等方面进行了优化。其一大特色是增添了节能数量精确统计程序及“一键复制”便捷功能，可直观地了解光驱的节电效果及相应减少的CO_2排放数量。值得一提的是，其包装盒四个面上都印有一条斜线，我们可沿着斜线剪开，将其做成两个文件收纳夹，这一细节设计体现了厂商在环保方面的努力。

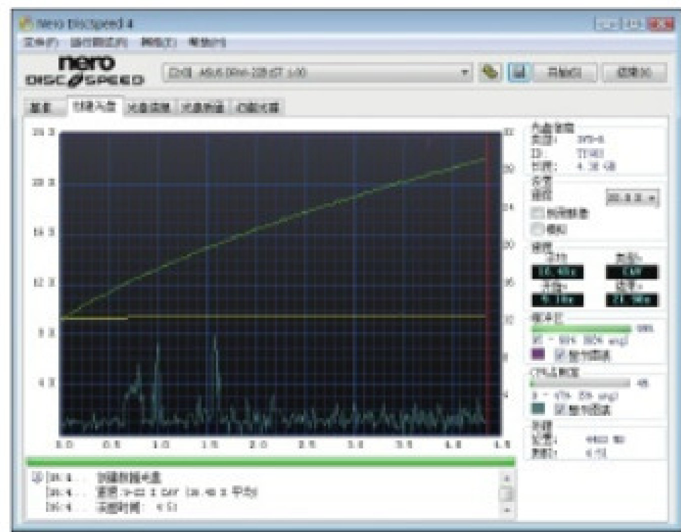
DRW-22B1ST采用深170mm的短机身设计，净重650g，仍采用华硕刻录机近年来常用的黑色磨砂面板。作为一款全能型光存储产品，DRW-22B1ST内置2MB缓存，支



E-Green软件中可直观地看到节能效果统计，积少成多

持22×DVD±R写入、12×DVD±R DL（双层）和12×DVD-RAM写入、8×DVD+RW/6×DVD-RW擦写，CD存储方面支持48×CD-R及32×CD-RW刻录，读取方面支持16×DVD-ROM、12×DVD-RAM和48×CD-ROM读取，基本覆盖了目前所有红光CD和DVD介质的读写。它同样采用了新的导风凹槽设计（华硕称之为AFFM II 空气流场导正技术）和AVRS自动减震技术，可改变高速刻录时光驱内部不规则的气流，平均分配压力，让光驱更静音并实现更稳定的运转。

华硕的E-Green Engine智能休眠技术也被应用到这款产品上，它会在光驱待机时自动启动，无论其内部是否有盘片，如果60秒内没有收到用户的操作命令，它会自动进入较节能的Idle模式；如果再过90秒后仍未收到操作命令便会转入E-Green模式，关闭那些没有使用到的元件，减少电量消耗。华硕提供的数据称，其闲置时省电率最高可达77.28%。



DVD-R刻录曲线

由于我们评测时市面上尚无支持22×的DVD盘片，因此采用ID为TYG03（TAIYO YUDEN，即太阳诱电）的日本产威宝16×DVD-R盘片，它可稳定超速到22×进行刻录，CD盘片则采用威宝白金版48×CD-R，DRW-22B1ST样机固件版本为1.0。我们用Nero DiscSpeed 4.11.4.0进行刻录测试，从刻录曲线看，它用CAV（恒定角速度）方式达到22×，刻录DVD-R（4.38GB）从9.18×起步，21.98×结束，平均16.45×，用时4分51秒；而同样盘片选择16×DVD刻录时则耗时6分03秒，比22×刻录多用近25%的时间。它刻录CD-R（703MB）时则最高达48.57×，平均36.77×，用时2分41秒。

DRW-22B1ST的刻录曲线很稳定，整个过程只有非常细微的波动，虽然此时盘片转速已超过1万转/分，但刻录时机身震动和噪声控制得很好，不会影响正常工作。华硕随刻录机附赠了Nero Essentials 8.3.6.0版刻录软件，通过它可实现一键刻录、全盘复制等便利功能。

intel 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：259元
附件：说明书、保修卡、Nero刻录软件光盘
推荐用户：注重环保，对性能有较高要求的用户
咨询电话：010-65542784

索尼DRU–860A



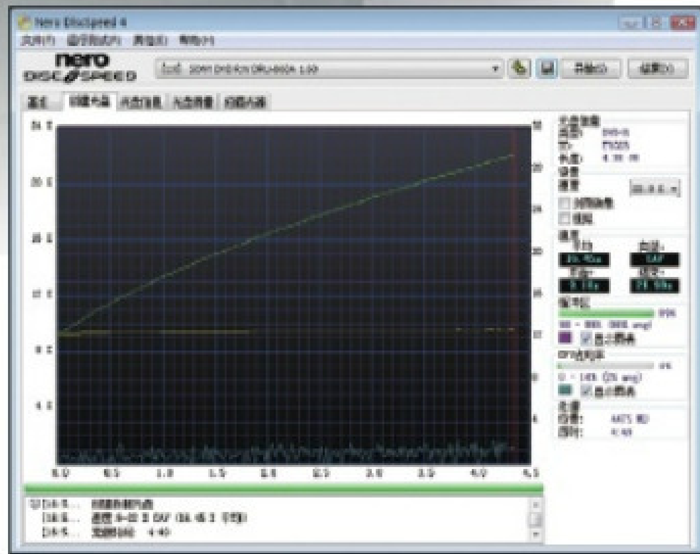
intel 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：索尼（SONY）
上市状态：已上市
售价：239元
附件：说明书、保修卡、刻录软件光盘
推荐用户：对刻录性能要求较高的老主板用户
咨询电话：020-82253777

同样来自大厂的索尼DRU-860A也是22×DVD刻录机，它采用传统的IDE接口，因此也适合老主板的用户升级使用（索尼也有SATA接口的版本可选）。它与华硕不约而同地采用了黑色磨砂面板，只是面板造型更为平直，除了仓盖上微微突出的弧度，几乎没有任何曲线修饰，体现出几分冷酷而专业的味道。它支持索尼的智能刻（Smart write）技术，可智能调整激光束强度并让光束与盘片始终垂直，以保证最佳刻录效果。与华硕一样，索尼也在包装上力推环保理念，整个包装盒和衬垫都是用再生纸制成。

DRU-860A也是一款全能型刻录机，支持主流的全部9种DVD/CD格式，它内置2MB缓存，支持22×DVD±R写入、8×DVD±R DL（双层）和12×DVD-RAM写入、8×DVD+RW/6×DVD-RW擦写，CD存储方面支持48×CD-R及32×CD-RW刻录，读取方面支持16×DVD-ROM和48×CD-ROM读取。除了DVD±R DL盘片写入速度略低之外，其他性能参数与前面的华硕DRW-22B1ST一致。



DVD-R刻录曲线

我们采用的测试盘片也是威宝（Verbatim）16×DVD-R和48×CD-R，DRU-860A样机固件版本为1.60。从Nero DiscSpeed 4.11.4.0中的刻录曲线看，它用CAV（恒定角速度）方式达到22×，刻录DVD-R（4.38GB）从9.18×起步，21.98×结束，平均16.45×，用时4分49秒；而同样盘片选择16×DVD刻录时则耗时6分整。它刻录CD-R（703MB）时则最高达48.11×，平均36.78×，用时2分39秒。其测试成绩比华硕DRW-22B1ST略快，但一两秒的差别几乎可以忽略。其刻录曲线非常稳定，工作时刻录机震动和噪声也控制得很好。

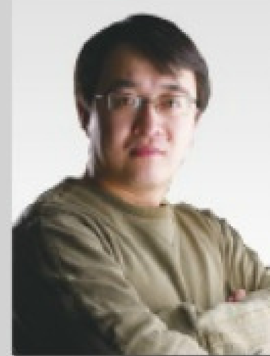
两款来自大厂的22×DVD刻录机都是全能型产品，支持主流的全部9种DVD/CD格式。与标准16×DVD刻录相比，22×可节省20%以上的刻录时间，且刻录机价格差距很小，如果相应盘片能得到有效供应，对大批量刻录的用户来说有一定实用性。而厂商们在环保方面的努力也值得我们赞赏。P



功能丰富——华硕USB-G31无线网卡

■晶合实验室 壹分





华硕USB-G31无线网卡是一款颇具特色的产品，在用户最关心的无线网络安全和应用方面提供了丰富实用的功能，非常适合家庭和小型局域网环境使用，值得主流用户考虑。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：120元
附件：USB延长线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-820-6655
推荐：主流用户

无线网络的普及和应用程度越来越高，绝大多数笔记本电脑用户都可方便地通过内置无线网卡组建家庭无线网络或加入现有的无线网络，但对台式机用户来说，无线网络应用似乎还有些遥远，家中无线网络和有线网络混杂使用的情况非常普遍，这对普通用户来说增加了日常管理、维护的难度。华硕近期推出的USB-G31就是一款主要面向台式机用户的USB接口无线网卡。

USB-G31与华硕不久前推出的RT-G31（无线路由器）同属IEEE 802.11b/g规范的无线网络产品，最大理论传输速度为54Mbps，适合家庭和小型局域网环境。这款产品采用标准USB2.0接口，因此安装难度非常低，考虑到台式机的前置USB接口往往被各种数码设备占据，USB-G31的包装内还附赠了一条长约1m的USB延长线，便于用户连接机箱后的接口。

USB-G31体积比常见的U盘略大，造型呈梭型，长约102mm，宽约30mm，厚度为12mm左右，便于用户携带。产品外壳采用ABS工程塑料制造，整体强度尚可，能抵御一定的外力挤压。外壳以黑色为主，辅以银白色的装饰条和挂绳孔，正面设有绿色LED指示灯，背面的不干胶贴纸则印有产品序列号和MAC地址。



这款产品采用标准USB 2.0接口

这款产品的工作频率为2.4GHz，发射功率为13dBm~18dBm，理论上室内最大覆盖范围约100m，在空旷的室外环境可达300m，测试中我们发现这款产品的抗干扰能力和传输稳定性不错，不易受到其他无线设备的影响，虽然穿墙能力一般，但对人体的安全性也更好。USB-G31支持64/128位WEP数据加密，并可同时支持WPA/WPA-PSK、WPA2/WPA2-PSK、IEEE 802.1X等加密与安全机制。这款产品支持4组用户自定义密钥，并可定期自动在4组密钥之间轮换，大大提高了网络安全性。



管理程序主界面

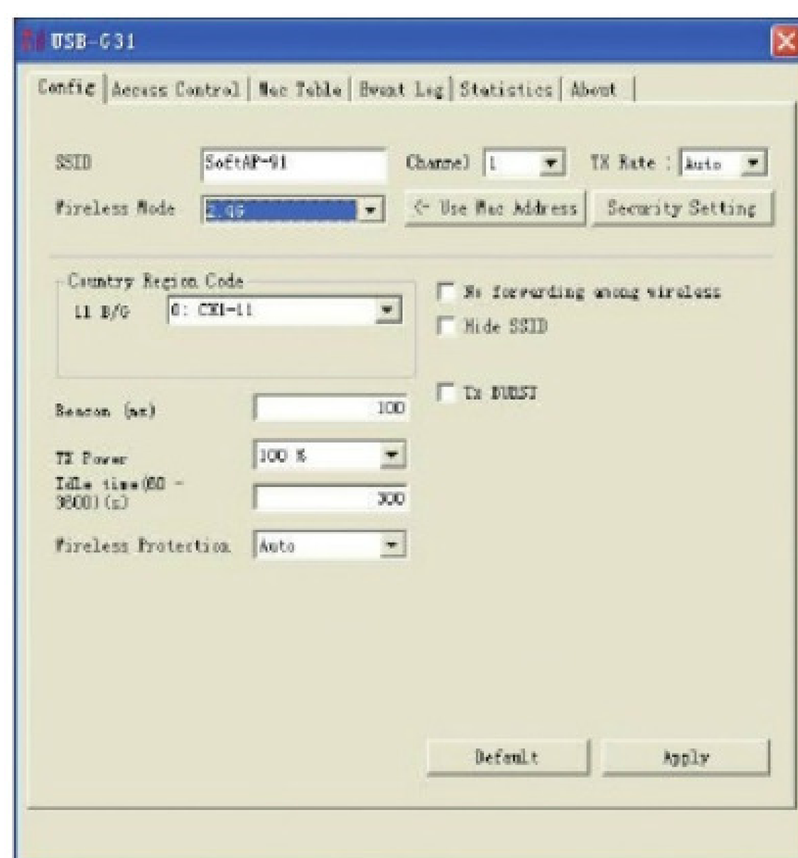


支持WMM功能

除此之外这款产品还支持WMM和软AP功能，在Windows 2000/XP系统下使用时，开启软件模拟AP功能可将电脑变为一台无线路由器，还可利用电脑中已有的有线网络接口与其他电脑共享网络，对家庭和小型局域网应用来说，这是一个非常贴心的功能。

什么是WMM？

WMM（无线多媒体）是IEEE802.11e标准的一个子集，允许无线通信根据数据类型定义一个优先级范围，时间敏感的数据，如视频/音频数据将比普通数据有更高的优先级。使用WMM功能需要无线路由器与无线网卡同时支持才行。



软AP管理界面，进入此模式后会自动开启操作系统的ICS（Internet联接共享）功能

非对称战争
——你不可不面对的混乱3·15

■本刊记者 冰河



"消费者就是上帝"

"坚决保护消费者合法权益！"

诸如此类的口号，近10年来每年我们都会看到很多次，尤以年初接近3月中旬的时候见得多一些。

起初的时候大家都很激动，以为花钱的人翻身做主人的时代终于到了。很快事实就教育撞了南墙的人，仅仅有口号，没有规则，没有行动，是没有任何意义的。

神说：要有光，于是光就出现了。

不过按照另一种解释，每个人都赤裸精光地来到这个世界上，这才是神的本意。

管理者说：要有规则，于是规则就出现了。

不过按照许多种另外的解释，更多的时候，规则仅生效于花钱的人，或者说消费者身上。难道这是管理者的本意？显然不是。

什么是规则？对于纠缠于买方卖方权责划分的当事者来说，他们最直接的参照就是《中华人民共和国消费者权益保护法》。这部于1993年10月31日由第八届全国人民代表大会常务委员会第四次会议通过，1994年1月1日起施行的法律，自施行以来，就被当作消费者保护自身合法权益的最根本武器，一次又一次被请到台前，希望所有纠纷能在庄严的法律面前烟消云散，一片和谐。

很可惜，那只是一厢情愿的理想，否则后来也不会出现那么多围绕着消费者权益保护的乱象和纷争。

我们曾经目睹过"刁民"王海的风发与消沉，也明白了什么是"垄断"和"霸王条款"，现如今更有了属于"花钱的上帝"的节日——"3·15"消费者权益保护日。但那些原本以为会随着法律的出现而迅速平息的争议，却不但没有减少，反而变得更加丰富，以及花样翻新。以至于如今的权益纷争出现在媒体上时，往往会抢走娱乐版的风头——相对那些粗制滥造、四处破绽的影视作品来说，生活中的争斗与谋算，华丽而精彩到天衣无缝的程度。而且，与看了开头便知道了结局的那些影视不同，很少有人能猜到这些纷争最后会以怎样的面目结尾。峰回路转、水落石出这些形容词，在这些与个人与商业利益结合紧密的博弈中，都已难以表达事件所经历的曲折。很多时候，瞠目结舌、怒极而笑是当事人和旁观者共同的反应和感受。

当一个事件最终呈现出如此的走向和结局时，可能会有人说荒唐。只是当很多事件都呈现出同样的走向和结局，那么事件本身就已不能再说是荒唐了。规则的立场自然无从质疑，《消费者权益保护法》的初衷一定是为了体现公平正义。不过公平正义的初衷最后却孵化出如此繁多而奇异的故事，只能说在规则中博弈的两股力量，其才智和能量远远超出规则所能容纳的。

我们处在一个科技不断进步的年代，技术前进得如此之快，以至于大多数人的头脑和意识都无从适应。在金钱、技术和无数张嘴的共同作用下，所谓事实和真相，越来越以一种奇异或者模糊的面貌浮现出来。

简单说，是在互联网上浮现出来。

一个镜头引发的闹剧



引发争议的索尼镜头和相关维修单

首先出现在我们视野的，是这样一件与数码消费品有关的事情。之所以选择这件事情作为闹剧的第一个典型案例，除了它完全具备维权连续剧的所有情节特点之外，还在于它发生在最近，没有如“三聚氰胺牛奶”这样的事件一样尽人皆知。用一件新鲜的事件作为开头，总是比较合适的。

2009年2月4日，曾经以首先质疑“陕西真伪华南虎照”事件而扬名全国的专业摄影论坛“色影无忌”上，出现了这样一篇帖子：“索尼给了俺一个天大的新年惊喜”。作者“美能达的背面”陈述了他在维修索尼SAL50F1.4镜头中遇到的奇特经历。简单来说，事件经过大概如下：2008年5月，该作者购买了索尼型号为SAL50F1.4的镜头。11月，在拍摄中发现照片张张过度曝光，仔细观察，发现是镜头光圈不动，可能是出现了故障，于是拿到武汉当地索尼售后服务部门要求维修。负责接待的工作人员认定光圈出了故障，并告知在免费维修期内，可以免费维修，不过要转寄上海，时间可能要长一些，于是该作者留下镜头静等回音。12月，回音来了，上海索尼维修部门来电告知，送修的镜头没有任何问题，并将在近期邮回。但在当地售后部门取镜头的过程中，发现光圈依旧不动，确认故障未排除。售后部门负责人当场给上海方面打电话，沟通之后再次转寄上海进行维修。直至新春将至的2009年2月3日，该作者收到寄回的镜头，试用过程中发现光圈无法达到应有的F1.4，仔细一看……寄回的镜头将光圈叶片全部反向安装，镜头自然无法达到应有标准。于是该作者一怒之下将事件发到论坛上，并将当时与索尼维修部门沟通的部分内容公开。不过在最先发表的这篇文字里，还是有一些语焉不详的地方。例如作者声称后来自己的“弟弟”在自己不在家时接到索尼方面的电话，曾经与对方就维修和赔偿事宜进行了商讨，后来该文作者还与索尼方面进行了邮件沟通，但具体内容并未详细描述，只是披露出的一些言论不乏表现索尼维修部门“推卸责任、恐吓用户”的态度。鉴于轰动一时的“华硕勒索案”的教训，作者表示已经告诉弟弟未经公开正式途径，不许接受所有私下物质方面的赔偿，包括换镜头或金钱赔偿，以免遭遇可能的“勒索”罪名，并将要求提升到公益层面。除要求索尼公开正式的赔偿外，还要求索尼在全国性的媒体公开道歉，并公布在武汉、北京、广州、成都四地设立的维修点，以方便用户的售后要求，避免如此漫长而无效的等待。

事件在论坛公开之后，迅速引起热烈反响，一众用户纷纷跟帖表示同情、慰问、赞许、支持。不过正如人们所熟知的那句话，“有人的地方就有恩怨，有恩怨的地方就有江湖”，对事件表示质疑的声音也不是没有。很快就有人反问“怎么就不会是你故意把镜头光圈叶片自己弄反来讹诈索尼”，这个毫无证据的论调迅速被愤怒的群众炸翻，质疑者被斥以“索尼枪手”的名号。不过还是有人不断从作者前详后略的陈述中找到可疑之处，进行各种分析和质疑。很快，水就开始浑了，有出面声称作者用心不良的，有猜疑作者是专业索赔的，更有坚决的索尼镜头支持者认定这等低级错误不可能发生，是作者胡编乱造的。事件很快从索尼镜头质量和维修服务的问题延伸到一众参与者的人品、立场和家庭直系女性亲属，间或有问候对方父亲兄长的现象发生。“索托”和“索黑”的帽子满天飞，封ID的现象也开始出现，24小时之内该帖子的点击量超过140 000，回帖达到3280，一派热闹的景象。

其实一些针对作者的质疑也不是空穴来风，有人从作者ID透露出的一些信息发现，根据论坛资料和历史记录，该文作者“美能达的背面”应该是北京人士，不应该出现在他所声称的武汉。更有人披露，该文作者本是美能达相机的用户，在美能达被索尼并购之后，自认资深而向索尼索取新品相机试用未果，于是经常在论坛上发帖对索尼产品进行无端质疑，此次事件应该又是他一手导演，意在给索尼施压。此后该文作者陆续澄清了一些细节：该镜头的拥有者的确不是他本人，而是他的“弟弟”，而这个“弟弟”其实更应该说是他的朋友，人在武汉，遇到此事之后先期与索尼进行了一些沟通，并同时向他求助。由于担心“弟弟”年少不经事，误入“勒索”陷阱，遭遇类似“华硕勒索案”当事人黄静的待遇，于是他受这个“弟弟”的委托再与索尼交涉以控制事情不至于转



索尼问题镜头正面，可以看到装反的光圈叶片



索尼镜头背面，实际看到的是光圈叶片的正面

（此页图片援引自“色影无忌”论坛当事人所发布的资料）

向不应有的方向，发生了此后的一系列故事。不过从论坛中的乱象中可以看到，他的努力并没有完全奏效，一些杂音还是不可避免地出现了。事件看着就要变味，一个维权事件似乎又要向着“勒索”的方向发展。不过由于事件的核心——镜头故障和维修事故的确存在，而当事用户之前也并未实质接受索尼的任何物质赔付，因此尽管很多人对于发帖者“美能达的背面”的动机和用心进行各种质疑，但多数人仍旧关心事件的进展。索尼是否会对事故进行确认和赔付？会不会有第二件“勒索”诉讼发生？众人期待着更精彩的后续情节发生。

值得庆幸的是，事件最终的发展并未脱离维权的范畴。2月14日，当事双方，发帖者“美能达的背面”和他的“弟弟”（朋友）与索尼武汉特约维修站负责人以及索尼武汉公司对外事务经理会面，双方就镜头故障问题达成一致意见：索尼方面接受用户的退货，现场支付原价全款，并进行口头正式道歉，对维修和服务方面的缺陷表示极大的遗憾，并承诺积极改进。而镜头的拥有者——“弟弟”则表示事件就此了结不再追究。一个拥有奇异开头的事件，并未收获一个过于离谱的结局。对于旁观者来说可能是一种遗憾，但对于维权这一行为本身来说，却是应有的结果。

值得一提的是，事件落幕后，“美能达的背面”在论坛上再次发帖，回顾了事件中所遭遇的种种质疑，感慨一番后宣布删除ID，消失在这个江湖。无论他出于怎样的动机卷入此事，但合理合法的维权手段使得他终究成为最终的胜利者，只是胜利者最终以这样的方式宣布自己的结局，还是有些残酷。维权本是合理合法的行为，依据法律进行索赔要求，将事件发展的全过程公诸于众，都不能说是超过了法律和道德的界限。事情虽有了一个相对圆满的结局，但从动机到行为再到人身，维权者所遭遇的种种攻击和质疑，都进一步证明，仅仅有法律规范，并不足以保障维权行为的顺利和圆满，中间操作过程充满了种种玄机，足以将正常的维权变成一起危险的游戏。

最好的例子，莫过于轰动一时，至今未落幕，间杂各种曲折和惊奇的“华硕维权勒索”事件。

无法绕过的华硕事件



在朝阳法院提出对华硕的诉讼时，周成宇当场吐血，这使得华硕事件看上去更像一部国产连续剧



面对诸多媒体采访的黄静，不断重复自己所遭受的“冤屈”

2009年谈到消费者维权，我们注定无法绕过“华硕维权勒索”事件，这起至今未落幕的事件，充分反映了即使事实充分的情况下，依据现行法律进行消费维权仍不得不面对的诸多艰难险阻。

“华硕事件”对于很多人来说都已不算是新鲜事了，因此我们只需在此简要回顾一下事情的大概经过。“华硕维权勒索”案缘起于2006年2月，当时仍在首都经贸大学英语专业就读的黄静购买了一台华硕笔记本电脑，随后在使用过程中发现CPU存在问题，经确认为不应该流入市场的测试工程芯片，黄静化名“龙思思”委托朋友周成宇于2006年2月14日与华硕方面进行交涉，其后双方共进行了5次谈判，但均未和解。黄静提出，要求华硕公司出资500万美元，用于成立中国反消费欺诈基金会，否则将向北京市海淀区人民法院提起民事诉讼，索赔金额参考华硕公司2005年经营收入总额，取其0.05%份额。当年3月7日，黄静和周成宇再次出现在华硕公司时，北京警方以华硕报案两人涉嫌敲诈勒索而进行刑事拘留，直至2006年12月26日被取保候审，2007年11月9日，海淀检察院对黄静作出不起诉决定，当庭释放。海淀检察院下发给黄静的《审查刑事赔偿申请通知书》中承认检方在办案过程中“存在违法侵权情形”，并将进行国家赔偿。在“通知书”中还认定，黄静采用向媒体曝光的方法，将华硕公司使用测试版CPU的事件公之于众，并与华硕公司谈判索取赔偿。该方式虽然带有要挟意味，但与敲诈勒索罪中的“胁迫”有质的区别。黄静在自己的权益遭到侵犯后以曝光的方式索赔，并不是一种侵占行为，而是维权行为，索要500万美元属于维权过度，但不是敲诈勒索犯罪。黄静被释放后继续与周成宇向华硕索赔，金额下降为100万元人民币。事件曝光后的2008年11月3日，华硕电脑对外发布公开声明，称事件真相是周黄二人私下准备测试CPU，诱导华硕工程师为之更换，并指出周成宇因为此案被判刑。而周成宇明确提出证据，证明他2004年曾被警方拘捕与此事毫无瓜葛，他当年被拘押的缘由是涉嫌销赃、盗窃等多项罪名，但最终法院认定不构成犯罪，获得南京市人民检察院16 499.35元的国家赔偿。对于黄静一方提出的种种证据，华硕方面并未给出正面回应，而是坚称对方诈骗和勒索。2008年12月26日周成宇在朝阳法院递交状告华硕索赔100万诉讼申请时，突然当场“吐血”，但仍旧声称“死也要把官司打到底”。不过在2009年1月案件相关起诉已经进入司法程序，并有专业律师团支持之后，周成宇向外界表示准备辞去案件委托代理人一职，转由专业律师团继续未来的法律诉讼。

面对黄静一方的证据和诉讼请求，华硕方面至今未有进一步正面回应，而是保持缄默。其间对黄静和周成宇诉讼的动机、二者入狱缘由的猜测和攻击仍旧不绝于各类媒体，更有人同样以周成宇曾经进行诈骗为由，向法院提出诉讼，但至今未立案受理。

勒索、入狱，释放、国家赔偿、口水战、吐血……这一切交织在一起，构成了2008年到2009年最精彩的“维权连续剧”，周黄二人的经历和身份成为整个事件的核心焦点。倒是引起整个事件的那台笔记本电脑和工程测试芯片到底是怎么回事，它们是否侵犯了用户的合法权益，至今未能得到应有的澄清和证明。

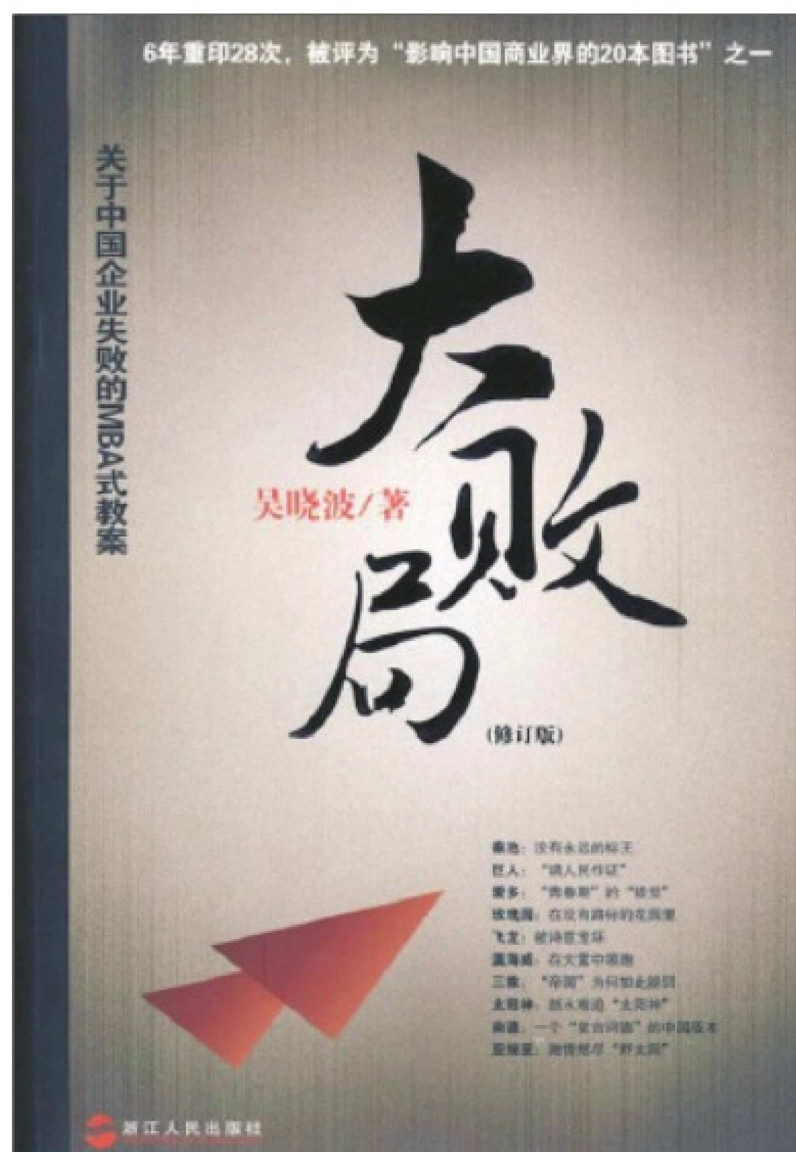
这并不是孤立的事件，可以看到即使如“三鹿毒奶粉”这样惊动政府高层关注的大事，如今在善后维权过程中仍有各种层出不穷的问题出现，其间又夹杂了“公关百度屏蔽新闻”这样的新风波。综合索尼、华硕、三鹿等消费者维权事件可以看到，如今的维权斗争焦点，已经从过去的产品质量本身，发展成控制问题影响传播渠道，对维权者进行攻击质疑等非常规手段。维权者的动机、身份、社会关系、身家履历，都有可能成为影响维权成败的关键因素。至于产品本身到底有没有问题，影响了多少人，都被淹没在一片喧嚣中。即使有前面索尼镜头维权最终和平落幕的实例，可是中间曲折的事实让我们明白这样一个现实：维权发展到这种地步，已经远非原来关注产品质量本身的《消费者权益保护法》所能完全覆盖的。只是，发展到这个地步的维权，还是我们所熟悉的那个维权么？

浑水者说

“这当然不是你所熟悉的那个维权，你熟悉的只是涉及到产品本身质量问题的斗争。如今的维权，动辄都会牵涉到某个品牌的生死存亡，这么大的影响，企业方面当然会动用所有手段和资源来对待消费者的维权。而其中所发生的明争暗斗，也远非普通个人或者一个媒体记者所能了解到的。即使是部分真相，也足以让人胆战心惊。可是没办法，谁让事情牵涉到这么大的利益呢。”

坐在记者面前，刘先生翻阅着记者事先准备的几则案例材料，好整以暇地发出如此评论。作为在公关行业浮沉多年，曾经为微软、联想、华硕、华为等多家IT企业提供公共关系服务的资深从业者，刘先生的话非常简单，却清晰地点出如今维权问题的核心：巨大的传播影响，巨大的品牌利益，因此才会动辄出现如此复杂曲折的维权案例。即使如刘先生这样的资深人士，面对记者的采访要求时，不但再三叮嘱“不要透露我的任何个人信息和线索”，更在采访过程中刻意回避了许多敏感问题。虽然他已离开数码IT行业，转做日用消费品行业公关，但他的态度明白地表示，只要人曾经处于这个巨大的利益迷局中，就注定会有很多禁忌，这不是简单地用法律或道德能来评判和摆脱的。

“消费者维权年年都要喊，不过发展这么多年，其中的内容重点早已发生了变化。简单来说，到目前为止经历了3个阶段。”面对记者开门见山的提问，刘先生点燃了一支烟，“最早的阶段是无法无权的阶段，应该是在1990年之后，1993年之前，这3年中国经济经历了巨大的动荡和变化，最显著的一点是小平伟人的南巡讲话，把整个国家对于民营经济和私有经济的争议给解决了。不过那个时候我们也经历了严重的通货膨胀，社会经济体系的交替及供需失衡，让中国的商品从此前的单一而稳定转向丰富而混乱，其中的问题很快就不可抑止地爆发出来，假冒伪劣产品的影响迅速成为社会关注的焦点。经历几次轰动性的纠纷之后，国家终于出台《消费者权益保护法》，试图解决此前‘权责不明，无法可依’的混乱局面。那个时候，所谓维权并无清晰的界定，产品的影响和流通范围也都是地域性的，民众和企业也并没有太多的品牌消费意识，因此产生的影响也很有限。某厂商的A产品出了问题，最多是给消费者退赔，给点经济补偿就可圆满解决，丝毫不影响A产品的继续销售，大不了换个名字叫B产品。这一阶段的维权行动特点是



刘先生提到的图书《大败局》，记载了那个年代著名的商业失败案例

'乱'，很难归纳出有代表性的事例和企业。第二阶段是1993年到2001年，这个阶段是消费者对于自身权益意识形成的阶段，同时企业对于产品品牌的重视也开始浮现。几桩维权案例都造成非常大的影响，例如著名的'三株事件'，因为消费者的维权，加上媒体的传播影响，让一个红极一时的企业迅速在一年时间陷入困境。此类的事例当时发生过不少，具体可以参看吴晓波的书《大败局》。这一阶段的维权行动特点是'土'，意思是消费者维权的手段和意识都很原始，而涉及的企业也多是本土民营企业，鲜有国际化的大企业涉及在内。第三阶段就是从2001年到现在。中国社会经济经历了知识经济的兴起，知识产权和品牌意识的理念逐渐深入人心，诸多高科技大企业也迅速崛起，影响力和覆盖范围与从前都不可同日而语，加上媒体形式的更新和进步，维权事件的影响也远非过去能比。因此这一阶段的维权事件特点就是'大'，涉及的品牌大，造成的影响大，而带来的损失可能也很大。"

作为资深人士，刘先生的归纳可谓精辟深入，不过这三个阶段的划分，对于如今的维权难题有什么直接影响，还是没有明确的联系。

"当然有直接影响，直接影响就是消费者仍旧以第二阶段的'土'办法来维权，而企业一方早已进化到第三阶段的'大'，动用大资源，推动大传媒，造成大影响。事实上企业动用的资源对其自身来说远远说不上大，但对于消费者个人来说，就已是无法触及的天文数字了。例如被曝光但未被证实的'三鹿300万公关费用收买百度屏蔽新闻'一事就是个典型。300万人民币，对于三鹿这样级别的企业来说并不算一个很大的数字，但对于三鹿奶粉的消费者来说，恐怕穷其一生也无法聚敛这么多的财富。尽管所有的消费者加在一起，造成的影响和损失要远远大于300万的数字，不过消费者面对这样的企业维护自身权益时，仍旧只能是孤军奋战。若不是媒体曝光，国家干预，能否有现在的结果还不得而知。要知道几年前同样影响不小的'安徽阜阳大头婴儿'事件中，三鹿奶粉就曾经卷入其中，一番公关之后还不是平安度过危机。这是一场非对称的战争，你我都不得不面对这样的现实。"

这真是一个让人心生郁闷的结论，沉默了半晌，记者打破了沉闷的气氛，"您所说的都是日用消费品行业的事例，那么能否结合我给出的材料，对IT数码产品行业说说呢？"

刘先生哈哈一笑，"数码IT产品？这个领域更残酷更血腥啊，这个行业有更高的利润率，竞争更激烈，同时对品牌维护的重视也是其他领域所没有的。因为商品的主要消费群体，无论在年龄上还是知识层次上都更加集中，远远高于其他行业的消费者。他们有维权意识，有团结斗争的经验，有通过网络扩大影响的能力，所以这个行业的公关工作，要远远复杂繁重得多。你给我的例子里，索尼镜头事件中，显然消费者一方就很有头脑，首先因为自身专业知识和经验的限制，他知道去寻找另一个更有经验和具备专业知识的人，然后索赔时也不会轻易成交，防止可能出现的陷阱。最后通过专业网络论坛的舆论传播影响，让企业在不到半个月的时间内就解决了问题。对于此类产品的维权来说，这已是一个非常好的结局了。当然这也和索尼这类日系企业一向比较谨慎，不愿将事态扩大的态度有关。由于历史和企业文化的影响，日系企业对此类问题一向是能拖就拖，息事宁人的。他们在中国的公关工作也非常低调，你在整个事态中都没看到有公关力量的实质出现。虽然号称有什么'索托'，不过从表现来看毫无组织，也没有形成有效影响。要是专业公关人士真的涉入，事情的走向绝对不会是这样。同样是数码产品维权，华硕事件的过程更具有典型性。首先要说明，华硕对于黄静和周成宇的怀疑和指控并不是没有原因。企业之间雇佣人手，寻找对方产品质量问题打击对方品牌，这在行业竞争中并不少见，只是通常此类事件最后都是静悄悄收场，所以华硕的怀疑有它的合理性。但它的行为和手段显然缺乏稳妥考虑，除动用资源在媒体和网络上造影响，扭曲维权者的身份和动机之外，还引入警方，使得事件最后走进一个死胡同。如今行政力量方面对于华硕的要求一定是非常谨慎，因为有国家赔偿的例子在前。华硕已把通过行政调停解决问题的路给堵死了。而且维权本身是民事纠纷，华硕却轻易把问题拖入刑事案件领域，虽然最终未立案，但对于华硕来说，企业的信誉和品牌已遭到严重影响。还有就是华硕在整个事件中一贯的强硬态度，使得事情的走向对它越来越不利。这也是中国台湾省企业常见的行为作风，外表和善，内里圆滑，会根据不同的对手选择极端不同的态度，2007年富士康在大陆状告媒体记者并索赔3000万也是一个典型例子。事实上，出问题的这些企业除了重视行政力量之外，对于其他身份阶层的诉求都会采用同样的战略——拖、压、谈，直到把对手拖到筋疲力竭，以最小的代价解决问题。富士康和华硕是因为过于轻视对手而举动失当，搞成骑虎难下的局面。其他的事例中，你所不知道的，他们私下解决的事情要远远比这些更惊人。不过从问题本质上来说，与已经曝光的事件并无二致，就是控制事件传播，耗尽维权者资源，打击维权者声誉和利益，最后事件的解决自然会跟随他们的意愿走。这

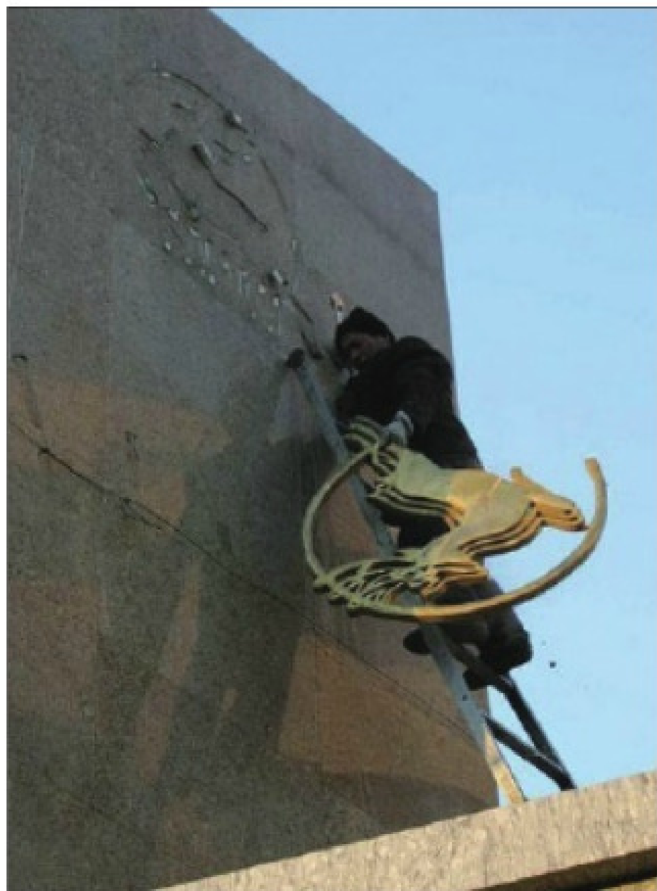

一向是笑对镜头的富士康总裁郭台铭，实际上是个作风非常强横的人

两次他们失手了，不过他们不会改变，除非现行的法律和管理架构发生改变。”

真是触目惊心，既然维权需要面对这么多的风险和压力，那么法律和管理架构如何变化，才会改善这种不对称的斗争局面呢？刘先生沉吟一阵，谨慎地给出了一番答案。事后他又将谈话整理记录索回，删去一些他认为不适合的内容。出于对他本人意愿的尊重，我们就以他修改过后的这段文字，作为我们对未来维权管理之变的一个憧憬吧。

憧憬中的维权之变

其实如今的维权难题，与过去相比本质上并无太大变化，所造成的局面愈加复杂混乱，不过是技术的进步和资源的进一步集中而已。对于企业来说，他们从中所获得的力量要远远高于普通个人，因为他们有组织、有计划、有关系、有分工，这对于普通个体来说几乎是难以抗衡的优势。同样是面对互联网，一个人的声音远远敌不过一个企业的声音。除非像三鹿事件一样，事情在道德和法律上出现了明显的失衡，或消费者做好鱼死网破不计得失的准备，否则企业一定能控制舆论传播和影响，把维权事件导向它所希望的走向，个人在这方面与企业相持没有任何胜算。



三鹿摘牌，堪称2008年中国最大的维权胜利，但是代价实在太惨重了一些

如果仔细分析造成这种局面的细节原因，不外乎一下几个原因，而这些原因从维权问题出现之始就存在了，只是如今这些因素隐藏得更加深入而已。首先是专业壁垒的存在，产品问题所涉及的专业知识千差万别，一个人可能遇到奶粉问题，也可能遇到相机问题，但他同时具备奶粉和相机专业知识的几率非常小。面对维权的要求，他需要有专业鉴定。不过当问题浮现之初，消费者能有怎样的选择？他往往是去寻找企业本身来鉴定问题，让狼鉴定羊的受伤程度，这个做法有些可笑，但是无奈的事实。从事件一开始，企业就已在知情权上掌握了主动。企业在专业知识上所拥有的巨大优势永远是消费者所不能比拟的，除非出现权威公正的第三方行业质量鉴定机构，否则企业面对消费者的强势地位永远不会得到扭转，怎样修改法律都没用。在国外也经常可看到诸如芯片设计缺陷、笔记本电池质量问题之类的消费指控，不过在企业本身松口承认问题之前，没人能拿它怎样。知识和技术的进步，已经让企业拥有对抗规则的强大壁垒，只有动用行政力量和专业机构才可与之对抗。

其次是资源优势，前面已经说到，企业所拥有的资源是消费者无法达到的。因此不再重复，不过前面的陈述也会引出一个疑问，那么多消费者，大家集合起来，能动用的资源不敢说能超过企业，但也总能较量一下吧？这就涉及到企业的第三项优势——利益聚集优势。

利益聚集优势是指企业所需求的利益通常非常集中，同时因为有组织有计划，他们的行为指向性非常强，远非松散的消费者自发群体能比。消费者个体之间的身份阶层、利益诉求都千差万别，在维权初期很容易团结一致，但随着事情进展，各自需求的差异很快就浮现出来。而企业的利益诉求却是始终一致的，它会根据事情的变化，消费者个体的需求差异变化，对消费者进行合纵连横、挑拨离间，很快松散的组织就会分崩离析，对抗双方始终还是力量不对称的。



因为被卷入“三鹿毒奶粉”事件，百度意外背上了“黑社会”的黑锅

最后一点就是传媒控制优势。通过广告和媒体公关，企业对现代传媒所拥有的影响和优势，要远远高于一个普通个体。互联网传播虽然难以控制，但互联网的一大特点就是难以确认真伪，公信力非常差。企业所拥有的力量和知识优势可轻易把事件真相掩盖和蒙蔽住，把水搅浑。在足够的行政力量介入之前，如三鹿事件一般，事情的真相很难得到真实的传达。

面对这些不对称的优势，仅仅依靠用户个人和民间组织，目前的局面永远不会得到改变。如果希望改变这种局面，可行的办法，除在立法上更深入更细致之外，专业细化、非商业化的鉴定机构是一个关键因素，只有打破专业知识的壁垒，才有可能撬动整个不对称对抗的维权局面。

尾声：3·15之难

对于消费维权的问题，我们都知道很难，但从未意识到能有这么难。当一个普通的产品质量问题，会牵动整个企业乃至行业的商业竞争局势变化时，维权这个问题，不仅仅对于消费者个人，对于企业、整个行业乃至整个社会，都具有了更严肃更深远的社会意义。可是面对无奈的现实，无论是消费者个体还是媒体，都处于相当无力的地位。我们能意识到所有的问题所在，但我们无法改变它，这本身就是个大问题，超越了普通的消费维权。面对难题，我们只能做我们所能做的一切，寻找问题的真相和原因，分析它，然后——展现它。

这是我们年年3·15需要提醒自己的事情。

大朱爸爸与小朱儿子系列之

网观魔术风渐起

■北京 朱爹地



“爸爸你快看，元宵晚会上还有魔术呢！”

“没意思，是不是又春晚那家伙？”

“爸爸不喜欢魔术吗？”

“爸爸当然很喜欢魔术啦，就是不喜欢那个人。”

“为什么呢？”

“因为他长得比爸爸帅！”

“哦……我长大以后也学魔术，我长大以后也比爸爸帅，那爸爸你来看我表演么？”

“……，看啊，儿子的演出为什么不看？不过魔术这玩意学起来可是辛苦得很，而且表演的时候很危险。”

“是吗，那爸爸给我讲讲魔术吧！”

“那你想听什么呢？”

“魔术怎么来的！”

“问Google啊！哦，你还认不了几个大字……等等，我开了电脑跟你说。”

“你看这里：http://zhidao.baidu.com/question/3118152.html（图1）。”



“这两个字我认得，百度！”

“咳咳，都一回事啦。总之，这魔术可有年头了，应该说有人类开始就有了魔术。在很久很久以前，人类还都是土包子，就像你妈妈，不知道刮风下雨这些自然现象是咋回事，就以为有神仙啊小鬼啊在鼓捣这些，而有极少人很聪明，比土包子强了那么一点点，比如像你爸爸，他们一方面信神信鬼，另一方面又自称可以和鬼神沟通，就用一些古怪的招数唬住了那些土包子，比如祈祷啊跳大神啊什么的。你见过电视上演过的下油锅吧，那就是一种魔术，但不知道原理的人会觉得这些人很神奇，就崇拜他们……”

“是不是这样就觉得他们很帅很酷？”

“没错没错，不但帅酷，还有钱有权，还有……”

“还有什么？”

“没啥，总之这些人发达了。老外叫这种人为巫师巫婆，咱们一般叫方士道士……”

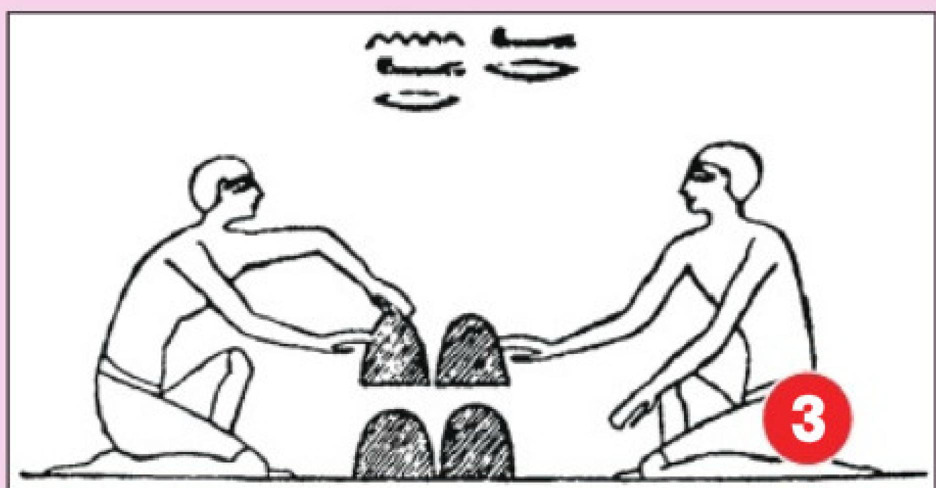
魔术的历史

历史上最早的魔术记录是在埃及，大约是在公元前2600年，也就是距今4000多年前。一位名叫德狄的埃及魔术师，受召为法老王进行表演。他能将鹅的头砍下，而断了头的鹅依然能走动，最后再把头接回去恢复为原本的鹅，这名魔术师还对鹈鹕和公牛也进行了相同的戏法。但法老要求他也对犯人施行相同的戏法时，他却拒绝了。



而最早的戏法纪录则是杯与球戏法（Cups and Balls，世界魔术冠军翁达智魔术教学之杯球戏法：http://v.youku.com/v_show/id_XNzE0OTk1Njg=.html）（图2），这是目前人们所知最古老的戏法。在埃及的壁画中（Tomb of Baqt Ⅲ at Beni Hassan B.C 2500）也有记录（下页图3）。而真正其历史表演的记录则可追朔到公元一世纪时，此戏法在中世纪时大受欢迎，被魔术师们广泛表演于市集中。当时的魔术师被称为杂耍者（Juggers），这些四处旅行的表演者与乐师、诗人、特技表演者到村庄的空地上以简单的戏法娱乐村民。

而到了中世纪末期，魔术师的苦难开始了。欧洲魔术师开始面临来自教堂的强烈反对。因为那时人们十分相信巫术与超自然现象，在这迷信的年代中，任何未被教堂所认可的魔法，就会被认为是黑魔法。只要一个人指证，魔术师就被会面临审判，并被指证他们与恶魔结盟。



尽管受到迫害，魔术师依然是个既危险，又受到欢迎的职业。一些魔术师受到大地主与贵族的青睐与保护，这时期四处游走表演的魔术师，只有有限的戏法可以进行表演。当时扑克牌还不普遍，需要大型道具的戏法又昂贵，所以魔术师要依赖灵巧的手法和说故事的技巧，用鸟类和动物表演的戏法相当受到欢迎（图4）。

随后的三百年，宗教对于魔术的迫害逐渐加深，在英王亨利八世统治期间，表演魔术的惩罚是死刑。到了16世纪末，对女巫的迫害到了大屠杀的地步。由于这些疯狂的行径，魔术师都受生命威胁，若不分享魔术的秘密，恐怕会被处死。因此促使了第一本英文魔术书籍的诞生，1584年的《巫术探索》（The Discovery of Witchcraft）。该书作者雷吉诺史考特的目的，是为了要拯救魔术师的性命，为了将魔术师的技巧与女巫的邪恶力量作为区分，在书中揭露了不少魔术秘密，以证明这些看似奇迹的神迹，事实上是由一些自然的技巧来达成，而非藉助于邪恶力量。而他的作品，的确起到了使魔术师脱离被烧死的命运。

在历史上，只要是人群聚集的地方，魔术师的表演就会高堂满座。18世纪最伟大的魔术师是埃赛克福克斯。他在17世纪20年代声名大噪，在各城镇的主要市集上，都能见到其踪影。埃赛克的经典魔术是蛋袋（Egg Bag），从空无一物的袋中，不断拿出鸡蛋与小物品。要观看福克斯表演需付一先令，他是这项技法的先师，因此成了高收入者。到了19世纪，随着剧院的兴起，魔术师找到了新的舞台。最早将魔术带进戏院，并在剧院打出名号的魔术师，是被称为“北方的大巫师”（The Great Wizard of North）的苏格兰魔术师，约翰·亨利·安德森（John Henry Anderson）。他的创新表演风格，影响了后世众多的魔术师。魔术师将巧手结合灯光和舞台效果，展开了魔术的新纪元。有史以来魔术师登上了历史的巅峰，许多魔术为了因应戏院而诞生。19世纪末是魔术表演的黄金时期，各地的魔术表演都是高堂满座。魔术师当时穿着正式的燕尾服，就像当时上戏院的观众们一样，这也是魔术师穿燕尾服表演的起源，有些魔术师甚至成了家喻户晓的名人。



但1930年代电影工业的起飞，造成魔术表演市场快速衰退。因为在电影中，任何魔法都可能发生，唯有真正的魔术大师才能让观众着迷。

如今，人们对魔术的需求又再度升高。拉斯维加斯的霓虹灯已经取代了古代的营火。赌城拉斯维加斯等娱乐城的发展与电视魅力，造就了新一代的魔术巨星。这些魔术大师索费高昂，而且在世界各地都有支持者，这是过去魔术师所无法想象的。在今日，魔术依然能满足人们对于惊奇和娱乐的需求。



“对了爸爸，刚才你说的下油锅是怎么回事？”

“下边醋上边油啊，醋（沸点低）先沸腾，这样看起来就像是很烫的样子，其实比洗澡水热不到哪里去。”

“那春晚那个魔术呢？对了，那人叫什么呀？”



“刘谦，台湾省的，因为人长得帅，魔术也很不错，颇有名气哩。你看这里：http://tieba.baidu.com/f?kw=%C1%F5%C7%AB（图5），全是崇拜刘谦的粉丝们。不过也没啥意思，大部分都是无病呻吟，没有什么真正关于魔术或者刘谦新闻访谈之类的东西。”

“那那个魔术呢？”

“那叫仙人摘豆，在这里可以看到：http://www.xjxym.com/dispbbs.asp?boardid=8&ID=10204。‘仙人摘豆’算得上是中国传统魔术名，用5个红色的小球进行表演，由宋代的魔术‘泥丸’衍化而成。5颗豆子在碗之间闪来闪去，直至最后把5颗豆子放进碗里盖好再打开，生出满碗豆子，名堂还特别多，什么《一粒下种》《二龙戏珠》《三仙归洞》《五鸟归巢》，还有什么《松风灌耳》《雪花盖顶》《铜壶滴漏》《山洞遁宝》《红豆相思》，总之名字多变化也多。你爸爸我上学那会，常在街边看到有人就用个魔术骗钱，要么是3个小碗1个豆子，骗子将豆子放在其中一个碗里叫大家猜，猜中给钱；要么1个小碗一堆豆子，骗子慢慢拿几个豆子，嗯，一般让你能看清数量，然后放碗里，你来猜碗里有几个。甭管怎么折腾，总之你永远猜不对。”

“好玩！爸爸你也被骗过吧？”



“怎可能？那都是一百元一局，你爸爸小时候可没那么有钱！钱被你爷爷奶奶管得死死的。”

“现在还不是被妈妈管得死死的……”

“好啦好啦，不说这个。仙人摘豆这个魔术也算是一门基本功课，你要是想学魔术，肯定先学这个，我再跟你说说魔术分类吧。”

中国魔术与神话故事

在我国，魔术在某种程度上来说和古代神话故事密不可分，如“盘古开天劈地”“女娲补天”“夸父逐日”，乃至种瓜立即结瓜、爬树可以登天、肢解后而复活等。这些幻想情景，体现在古人祭天、祈年等游艺色彩较浓的习俗活动中，魔术的雏型由此产生了。正如《吕氏春秋》所载的上古“葛天氏”三人手执牛尾而舞那样，古代戏剧、舞蹈、杂技、魔术都处于萌芽状态，并未明显分家。古人无法抗拒自然灾害，因此，他们相信天与地有道路相通，相信有“不周山”那样的撑天柱子。于是，出现了能来往于人和神之间的使者——巫、觋和稍后一些时候的方士。这些人为了使人相信他们具有非凡的本领，大都有些验证的办法，这就是原始的魔术师。

西汉元封三年，汉武帝举行百戏盛会，盛会上既有中国的传统魔术鱼龙蔓延等节目，又有西域来的魔术师表演了吐火、吞刀、自缚自解等西域魔术。魏晋南北朝时，出现了凤凰含书、拔井等多个魔术节目。隋炀帝时出现黄龙变，变来满地的水族。唐玄宗时流行的入壶舞，表演者从左面缸中钻进去又从右面缸中爬出来，都是冠绝一时的魔术佳作。到了宋代，魔术开始分科，出现“手法”“撮弄”等若干专业，同时还出现了专业魔术师们组成的民间社团——云机社。



宋代著名魔术家杜七圣，擅长杀人复活的把戏，名噪一时，称为“七圣法”。明、清时期，各种魔术戏法节目在民间街头巷尾流传，我国著名的九连环、仙人栽豆（图6）、古彩戏法等，均在世界魔坛上产生过巨大影响。清代中叶以后，中国艺人一部分飘零海外，欧美和日本的魔术团体也不断来华演出，促进了中外魔术的交流。中国魔术师们在保持自己魔术传统习惯的基础上，吸收了大量外国魔术的表演形式、内容、技巧，逐渐形成了中国魔术舞台上今天这样五花八门的节目。



“这么多啊，晕头转向的，不听了！”

“就你还想当魔术师呢，分类这种基本知识都不去了解，以后怎么当？”

“我就想学几个简单的，爸爸说的那么多种，我就对扑克和钢镚感兴趣。”

“哦？你看看这个中国魔术网：http://www.cnmagic.com.cn/（图7）。里边有很多扑克和钢镚类的小魔术，等你字认得多了可以来这里学习下，就算不认识字也没关系，你看这里好多视频，看着就能学会了。你看看，都是特别简单，道具要求也特别低的小魔术，很适合初学者，连注意事项网站都告诉了。儿子啊，就算你不能成为魔术师，从这个网站学两手小魔术，以后碰到小女孩子可以逗她们啊，让她们更喜欢和你一起玩，多好啊。”





“是不是爸爸也学过魔术骗妈妈啊？”

“我那时候哪有条件，什么东西都可以在网上查到，那时候觉得魔术可真是神神秘秘的。不过很多魔术都被人揭秘了，说到底其实也很简单的，这里还有春晚刘谦魔术的揭秘，http://www.ideavip.com/show-1354-1.html（图8）。”

“看起来还是蛮难的。”

“魔术揭秘到底还是一件不太符合职业道德的事情，爸爸就不多说了，等你长大学了魔术自然就明白了。喏，再看看这里，扑克魔术爱好者同盟，http://www.cardmagic.org/（图9）。这里就是为广大魔术爱好者，尤其是扑克魔术爱好者提供一个完全自由开放的交流平台。这个网站主要就是以探讨扑克牌魔术为主，兼顾其他魔术。而且这里专门针对的就是初学者而不是专业魔术师，最适合你这样的小家伙。另外这个网站比较强调交流和互动，你有什么不明白的也可以上去和其他喜欢魔术的人进行交流，嗯，这得等到你再长大些才行……”





“没意思啊，为什么非要等到长大，我现在字也认得不少了。而且好像很多魔术的介绍都是像放电视那样……”

“那叫视频，傻儿子，说话一定要专业一点。说到魔术视频，你看看这个跟我学魔术：http://www.yudomagic.com（图10）。别瞅它是国外网站，但这里

包含了大量的魔术视频，可以跟着教学视频学习魔术，可以给已有的视频评分，注册后你也可以上传魔术视频，教学视频讲得很细。”

“可我刚和妈妈学会认识26个字母啊。”

“没关系，这个网站就算你不懂英文也没问题，就挨个点视频好了，就算是学习，你也可以学那些多以动作为主的魔术教学视频，一样可以学会。要不再给你看一个魔术吧，http://www.magic8.cn/（图11）。中文的，这个看起来就更



专业一点了，这其实是一个魔术表演团体。等你爸爸有了钱，在你开生日Party的时候，爸爸请他们来表演，让你倍儿有面子，好不？”

“好啊好啊，不过爸爸啥时候才能有钱啊……”

“很快，现在爸爸虽然没钱，不过可以买几个魔术道具，你看这个魔术吧网站还卖各种魔术道具呢，你看这副魔术扑克……嚯，180块，比起楼下小卖部2块一副的还真贵……”

“爸爸说好给我买的！”

“好好，说买咱就买，不过你得先管你妈要钱去……先看别的。你看这里，魔术道具批发的，http://www.dfmagic.com/（图12），看见没有，专业魔术道具制作销售，更便宜啊。”

“要便宜上淘宝！”

“小子你怎么知道淘宝的？”

“妈妈老去那里买衣服和化妆品。”

“你妈妈净不教你好。你再看看这个网站，http://www.aimagic.cn/（图13），爱魔术网，比魔术吧要业余一些，比中国魔术网要内容上更丰富一些，比扑克魔术爱好者同盟更全面一些，也是个学习魔术的不错去处。”

“爸爸你看，这上边也有刘谦呢！”

“是啊是啊，这家伙上了春晚和元宵，更出名啦。不过会变魔术的名人可不止他一个。”

“还有谁啊？”

“咱们国家最出名的应该算是秦鸣晓和姚金芬夫妇，这里有央视制作的访谈节目，你可以看看哦，http://space.tv.cctv.com/act/video.jsp?videoId=VIDE1223705733400466，你看看就知道魔术师们在风光的背后都付出了多么大的代价，冒着怎么样的生命危险。”

“危险？”

“当然啦，变魔术是很危险的，秦鸣晓和姚金芬夫妇那个视频你就能看到几起魔术事故，几乎能要人命呢！你再看看这个：http://v.ku6.com/show/cqkWebf5s3HHiyzs.html?nextvideo，这是一个日本的女魔术师引田天功，就因为魔术的道具出现失误，险些丢了性命。你看好多魔术里的那些刺剑啊脱困啊，魔术师稍有大意，或者道具出现问题，都可能挂了的。你要是遗传了你妈妈稀里糊涂马大哈的性格，以后可不能让你学魔术！”



“爸爸才稀里糊涂马大哈呢，妈妈做事可认真、可仔细了。”



“不说这个，其实魔术失败就算没有生命危险，大庭广众之下也很没面子不是？即便就像这次声明鹊起的刘谦，在上海一次表演的时候出现失误，没把牙膏变成巧克力，最后被迫生吃牙膏……”

“啊？那我以后就表演巧克力变成牙膏好了。我最爱吃巧克力了！”

“好了好了，接着说魔术师。如今世界上最最著名的魔术大师，当属大卫·科波菲尔（官方网站：http://www.dcopperfield.com/）！这里有他的魔术表演视频：http://v.youku.com/v_show/id_XMjY4Njg5MTY=.html。”

魔术的系统分类法和魔术的表演形式

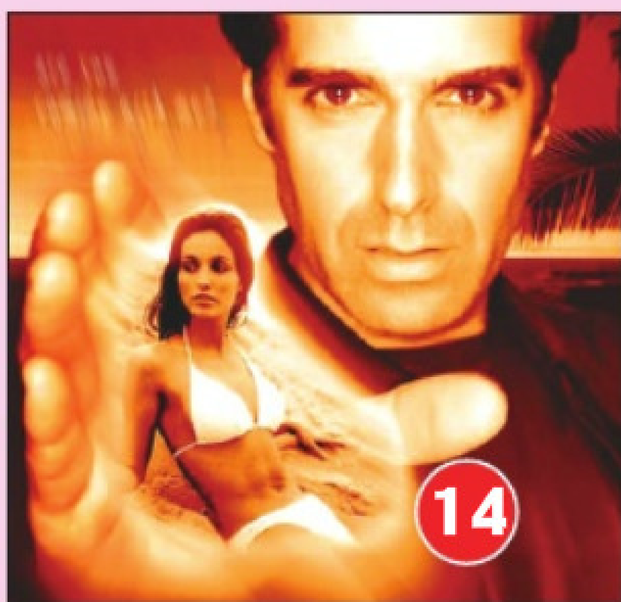
一位美国魔术师达里尔·费兹奇（Dariel Fitzkee）曾在他的著作《The Trick Brain》中为魔术的效果进行了分类，这种方法是**系统分类法**，很符合国外魔术特征，具体如下：

1. 制造（Production），包括出现、制造和繁殖（分裂）。
2. 消失（Vanish），将固体遁形。
3. 移位（Transposition），将固体由这方遁形至它方出现。
4. 改变（Transformation），质与形的改变。
5. 穿透（Penetration），个固体物毫发无伤的穿过另一个固体物。
6. 复原（Restoration），将完全破坏的东西恢复原状。
7. 赋予生命（Antimation），使无生命物自己会动。
8. 漂浮（Antigravity），改变其重力。
9. 吸引力（Attraction），神奇的吸附力，也是改变重力，但须有另一个有形的物体来吸附。
10. 刀枪不入（Invulnerability），反人体自然现象。
11. 反自然物现象（Physical Anomaly），反常或畸形的人或动物。

12.跟观众比赛（Spectaor Failure），请观众上台照着做，结果却不一样。
13.共同反应（Sympathetic Reaction），操纵某一物体，而另一相同物体则有同样反应。
14.控制力（Control），用意志力控制无生命物。
15.辨识力（Identification），以视觉以外之感官辨识文字或物体。
16.读心术（Thought Reading），读取对方心中所想。
17.思想传送（Thought Transmission），将心中所想以非口述方式传达给他人。
18.预言（Prediction），预测将要发生的事。
19.超感应力（Extra Sensory Perception），就是俗称的ESP。

另外，**魔术的表演形式**依照表演规模大致可分为：
1.近距离魔术（Close—Up）或称为近景魔术，近距离面对一个或数个观众作表演，需要有熟练的手法技巧，所用的道具多为日常生活用品，如钱币、扑克牌等。因为与观众面对面接触，观众又常常可以触摸表演物，往往带来的震撼极大。
2.沿桌表演（Run Table或称Table Hopper），通常于餐馆表演，表演者沿著一桌一桌进行表演。
3.街头魔术（Street Magic），近年兴起的表演方式，其中以此最著名的是美国魔术师David Blaine以街头为舞台进行与观众各种互动的表演。
4.酒馆式魔术（Bar Magic），用一些中、小型道具配合演出，适合于一般的聚餐晚会，互动性高。
5.舞台魔术（Stage Magic），需要配合大型魔术道具、舞蹈、舞台灯光、音响演出（如有需要，舞台亦要经过特别改装），此类表演只适合在大剧场或大礼堂中进行。
6.大型幻象魔术（Illusion），自由女神消失或穿越长城诸如此类的大型幻象，往往需要很多经费来配合，大概只有电视台做靠山的魔术师变得起。

大卫·科波菲尔（图14）原名大卫·科特金，1956年9月16日，他生于美国新泽西州一个俄罗斯移民家庭。孩提时代，大卫就对魔术产生了浓厚兴趣，这个腼腆害羞，甚至有点儿孤僻的孩子以表演魔术来克服内心的怯懦。自11岁起在一些街坊邻里举办的派对上成功表演魔术后，大卫便成了当地的小英雄。12岁那年，他正式踏入职业魔术界，成为美国魔术师协会最年轻的会员。1972年，年仅16岁、仍在念中学的大卫荣幸成为纽约大学的魔术教授。


大卫·科波菲尔

1974年，大卫从新泽西州的麦森特高中毕业后，进入福特哈姆大学学习，这时芝加哥《魔术人》轻歌剧剧组邀请他领衔主演这部新型歌舞魔术剧。大卫终止了短短三个星期的大学生活，全力投入了《魔术人》的创作。他不仅设计创作了剧中所需要的全部魔术，而且创造了载歌载舞表演魔术的风格，使这部音乐喜剧别具一格，成为芝加哥历史上连续上演时间最长的音乐喜剧。《魔术人》演出结束之后，大卫回到了纽约，他在进一步总结经验的基础上完善和发展自己的魔术风格，成为从他的同行中脱颖而出的魔术明星。在大卫20岁的时候，应美国哥伦比亚广播公司总裁弗富德·西尔弗曼的邀请，担当起ABC广播电视公司一个新的集锦式电视特别节目的主持人，这个节目命名为《ABC的魔术》，由大卫和来自ABC电视网的其他14位明星联合演出，这个新颖的节目受到了各界欢迎，成为该公司收看率很高的节目。从此把大卫·科波菲尔非同凡响的魔术表演介绍给了美国各地观众。之后，大卫与哥伦比亚广播电视公司合作，拍摄《大卫·科波菲尔的魔术世界》系列专题节目，在这个系列节目的第五集中，大卫制造“世纪幻象”，在众目睽睽之下变走了自由女神像。这一惊世之作筹备数月，耗资50万美元，征得白宫首肯才得以顺利演出。通过《大卫·科波菲尔的魔术世界》系列节目，大卫将其魔术推广到了世界各地。

大卫·科波菲尔堪称古往今来最伟大的魔术大师，30多年来，他一次次超越人们的想象力，将一件件看似“不可能完成的任务”变为现实。凭着卓越的成就，大卫19次获得美国电视艺术艾美奖，其演出票房和收入连《狮子王》《猫》和《歌剧院的幽灵》等经典节目也望尘莫及，他的大型表演《梦想与梦魇》至今还保持着百老汇的票房纪录。

大卫·科波菲尔的经典魔术表演大事记：

1981年，大卫在众目睽睽之下让一架7吨重的喷气式飞机消失。

1983年，当着众多现场观众及5000万电视观众，纽约的自由女神像在大卫的魔杖下突然无影无踪。

1986年，大卫穿越“万夫莫开”的万里长城。

1987年，大卫从防范森严的美国阿尔卡特拉联邦监狱逃脱，成为历史上第一个逃出此监狱的人。

1989年，大卫从一座正在爆破的大楼里顺利脱身。

1991年，大卫使一辆25米长、70吨重的东方快车瞬间消失。

1992年，大卫创造经典魔术“飞翔”，成为第一个不借助绳索和摄像技巧而飞翔的魔术师，同时，该节目还被评论界誉为有史以来最伟大的一项魔术表演。

1993年，在电视特别节目《激情之火》中，大卫脱出捆绑在身上正在燃烧的绳索，从几十米的高处逃离。然后，他当着一位著名曲棍球明星的面，撕毁并复原了一张价值100万美元的收藏卡。

1996年，大卫名为《梦想与梦魇》的大型表演打破了百老汇的票房纪录。

2001年，他又神通广大地准确预测了德国国家彩票的中奖号码。

而http://v.youku.com/v_show/id_XMTY2MjgzODg=.html（图19）、http://v.youku.com/v_show/id_XMTY2MzAxODA=.html（图20）、http://v.youku.com/v_show/id_XMTY2MzQyNjg=.html、http://v.youku.com/v_show/id_XMTY2NTUwODQ=.html（**图15**）、http://v.youku.com/v_show/id_XMTY2NjYzMDQ=.html这5段视频，则变相揭示了大卫·科波菲尔部分魔术的原理和奇妙之处。







"哇，这个人这么厉害啊，太好玩了，我长大以后就要像他一样。"

"钱啊，大卫·科波菲尔的魔术虽然都很精彩，场面也很大，但那都需要大量的金钱作为支撑，咱们发展中国家的一般老百姓，玩玩小魔术就可以了。你看看日本魔术师西里尔·高山的表演视频，http://www.verycd.com/topics/125718/，哎呀，这个得下载，要不先看看这个，http://v.youku.com/v_show/id_cz00XMTU0OTk0NDA=.html（图16），看见没有，几乎都是小型魔术，既省钱又很好看，多实惠！"

"那爸爸，魔术有没有比赛啊，连游戏都有比赛呢。"

"什么叫'连游戏都有比赛'？游戏可是最最……"

"魔术，爸爸，魔术！"

"魔术自然也有比赛啊，就是这个——F.I.S.M.（Federation International Societe de Magic），也就是国际魔术联盟，简称F.I.S.M.，是当今被世界魔术界公认的、正式的、专业化的，最具规模、最具严肃性、最具权威的国际魔术组织。F.I.S.M.可比喻为魔术界的奥林匹克大赛，每3年举办一次，举办地点散布世界各地，这里是它的官网：http://www.fism.org/，最近一届是2006年的第23届，可是咱们中国的魔术师戴滨淳获得冠军哦，实现了中国魔术在世界大赛上零的突破。而今年的第24届可是在北京召开，只是可惜不像奥运会那样宣传得众人皆知，这里：http://www.fism2009.org/ch/index.asp，是2009北京世界魔术大会的官网。"



"咱们国家的魔术就是厉害，不过今年的魔术大会我还从来没听说过。"

"不光你，爸爸我都是第一次知道，还是宣传不够啊。除了F.I.S.M.，还有个I.B.M.，世界魔术师协会，官网是http://www.magician.org/，可不是造计算机的那个IBM，咳，反正哪个你都不知道是什么。你看到没有，I.B.M.的会员分3种：1.年满18岁，以前从事过2年以上魔术活动的为主要会员。2.年满12岁，小于18岁，以前从事过一年以上魔术活动的为低级会员。3.年满18岁的主要会员的配偶或助手的为次等会员。你要是学魔术了，到了12岁就可申请成为低级会员了。"

"爸爸我一定会做到的！"

"好，爸爸一定会等到那一天的，不过现在你看，央视附属楼正在表演魔术呢，快快，爸爸抱你去阳台看魔术焰火！不知道是不是哪个魔术师有这样大的手笔啊……"

"爸爸爸爸，奥特曼来啦！"

关于F.I.S.M.

F.I.S.M.是由法国巴黎艺术家工会集团的副总裁琼烈斯·多泰尔博士，于1937年9月10日在艺术家组织工作会议上提议并在多泰尔十多年的努力工作和世界上大多数魔术组织的帮助下，于1948年9月1日在瑞士的洛山宣告成立的国际魔术专业组织。它的宗旨是加强世界各国魔术师之间的联系和交流，协调世界各魔术师协会，如I.B.M.、S.A.M.（The Society of American Magicians，美国魔术协会，官网http://www.magicsam.com/）等，之间的关系和重大事项，共同提高魔术水平。同时建议举办国际魔术大会，每年在不同的国家召开。

F.I.S.M.国际魔术大会，通常由嘉宾表演、比赛、道具展示、魔术讲座、特别表演、魔术自我介绍、魔术酒吧、开幕式、闭幕式等项目组成，为期6天。大会结束，宣布下一届大会的地点和时间。F.I.S.M.国际魔术大会，可谓精英荟萃，它集中了世界魔术顶尖高手，世界最有代表的道具商和世界主要的魔术演出经纪人。

F.I.S.M.世界魔术大赛分为8个部门比赛，参赛选手可依自己专长选择部门参赛。部门如下：

1.一般部门（GeneralMagic），什么都可以表演，随便选手想表演什么就表演什么，通常总冠军会从这个部门出现，不过不一定。

2.手法部门（Manipulation），顾名思义，就是要你尽量秀手法的地方，喜欢练一些超难超炫手法的人都可以到此部门参赛。

3.大道具部门（Illusions），顾名思义，就是专玩大道具的地方。

4.扑克牌部门（Card magic），由于扑克牌魔术种类繁多，专攻此项的魔术师更多，特别设立一部门独立出来，不限表演舞台或是近距离。

5.近距离部门（Close—up），专攻桌面魔术的人很多，可到此部门参赛，别以为近距离魔术没什么，198×的总冠军是从这里出来的。

6.喜剧部门（Comedy），可以玩一些超爆笑的东西，能让评审笑到翻掉还不一定能赢。

7.超能力部门（Mentalism），或有人说灵异魔术部门，蛮多人喜欢玩诡异的魔术，喜好此道的朋友可到这里参赛。

8.创意部门，什么样的怪东西都可以拿出来玩，重点放在创意。

F.I.S.M.的评审群不只是由魔术圈来担任，也会请一些知名导演、演员、舞蹈老师等一些非魔术领域的人来看，能满足所有评审很不容易。

至于评分标准依共同项目和专攻项目分好几种，选手必须在每个项目拿分，而不是只在专攻项目拿分，分数的标准有一定限制，不达标准的就从缺，每年都有一些部门的冠军空缺，至于总冠军并非由各部门冠军中选出，而是由总分加起来最高的人才是总冠军，当然各部门第一名也是冠军，有点像是拳击排名一样，排名第一的上面还有拳王。

我国1993年在上海成功举办了首届国际魔术节后，在日本魔术专家小野坂·东和世界著名魔术师、加拿大籍华人陈智玲小姐的帮助下，我国于1994年首次派出以王峰为团长的代表团，参加了在日本横浜举办的第19届国际魔术大会，为我国魔术和国际接轨迈出了重要的一步。我国的周良铁、王月双、曾辉应邀参加了大会的嘉宾演出。

2000年，在王峰的努力以及在小野坂·东和亚洲魔术界朋友的支持下，李甡、郑梅等代表中国的魔术专业组织——中国魔术艺术委员会参加了在里斯本举行的第21届国际魔术大会，并正式吸收中国为该组织成员。从此，国际魔术联盟的组织中有了五星红旗的位置。在这届大会上，周良铁、王月双、葛启华代表中国表演了变脸、古彩戏法，房印庭的戏法、刘玉芬的魔术首次参加了比赛。

3年一度的FISM大会经历了半个多世纪，它汇集了世界各国的优秀魔术师，积极地促进他们最广泛、最细微、最亲密的交流和竞争，就像汉克·弗梅等所说：对魔术的热爱是超越国界的，F.I.S.M.吸引了世界各国几乎所有的专业魔术师，F.I.S.M.大会代表了魔术的奥林匹克。

谁是“爱偷窥的汤姆”？

——Web 2.0时代的网络隐私危

■贵州 冰河洗剑

“我知道你的所有事情，你也可以找到我所有的事情。真实的世界中，我们是陌生人。网络上，却逃不了彼此互窥的眼光。”

窥探别人的隐私，也许是很多人心中都潜藏着的邪恶念头。现实的生活中，很多人并不会像希区柯克（Alfred Hitchcock）执导的影片《Rear Window（后窗）》中那样，放纵自己内心的偷窥欲。然而充满诱惑的网络时代，正在放大着大多数人内心中邪恶的偷窥欲。正如《Rear Window》中的女看护史黛拉所说：“We have become a race of peeping Toms”——我们都在比赛当偷窥狂（Peeping Tom）。Web 2.0时代的网络隐私问题已成为一场严重的危机。

一、Web 2.0网络中隐藏着“爱偷窥的汤姆”

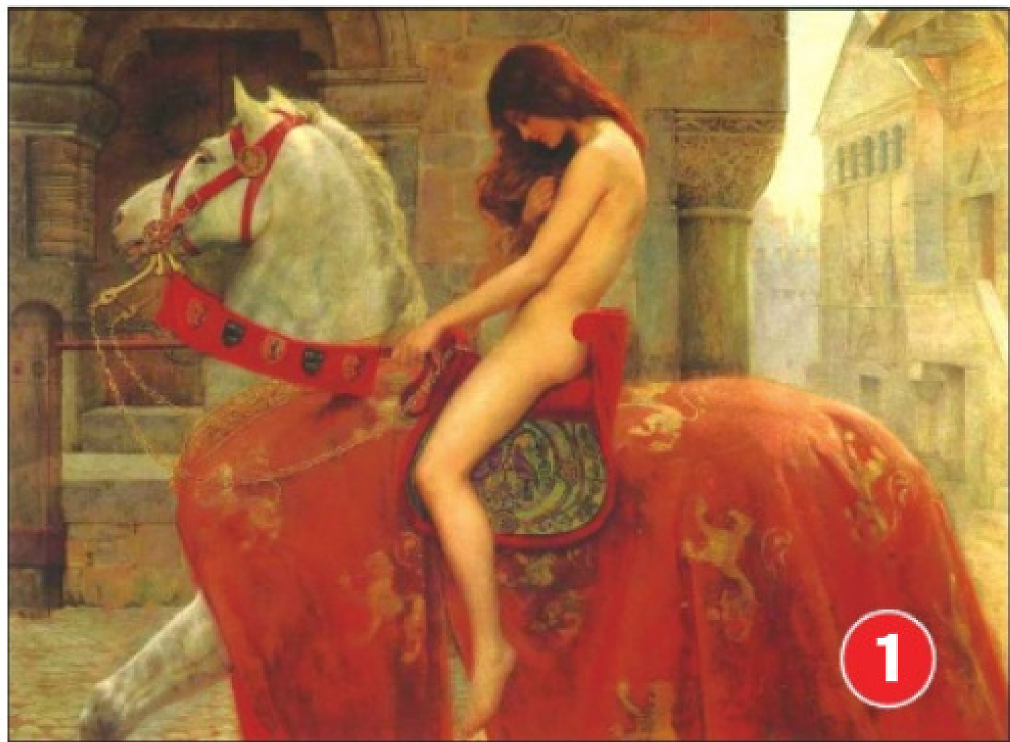
网络隐私一直是非常敏感的话题，如果说以往的网络隐私问题集中体现在“人肉搜索”上，那么随着Web 2.0的大行其道，如今的网络隐私问题早已严重到仅仅是网上活动，就可让个人隐私信息完全曝光。

也许无意注册了一个Web 2.0服务，或者添加了一个陌生的SNS好友，自己的各种隐私信息便被恶意者一览无余；也许在网络生活中的一举一动都逃不过偷窥者的监视；甚至在现实生活中，自己的一举一动都可能被偷窥者掌握，偷窥者可能会知道自己此时正位于某条街道或饭店、酒吧之中！在享受网络技术发展所带来的体贴服务之时，每个人的隐私也可能正在被无意的泄露着。

1.裸骑的戈黛娃夫人（Lady Godiva）与偷窥者汤姆（Peeping Tom）

“偷窥者汤姆（Peeping Tom）”来源于英国的一个古老传说《裸骑的戈黛娃夫人》**（图1）**。

传说在11世纪的英国考文垂市，有一位爱好艺术的贵族夫人名叫戈黛娃（Lady Godiva），她认为发展艺术事业能够提高民众的素质。戈黛娃夫人多次劝说自己的丈夫减少税收，鼓励民众多花点钱在艺术上。最后厌烦透顶的丈夫提出一个条件，古希腊人和古罗马人视裸体为自然美的最高表现形式，如果戈黛娃夫人真的那么热爱并愿意献身艺术，在某天的正午赤身裸体骑马穿行市内的街道，展现上帝完美的杰作，那么他就取消所有的地方税。丈夫的目的也许是想让戈黛娃夫人知难而退，可戈黛娃夫人却真的这样做了。

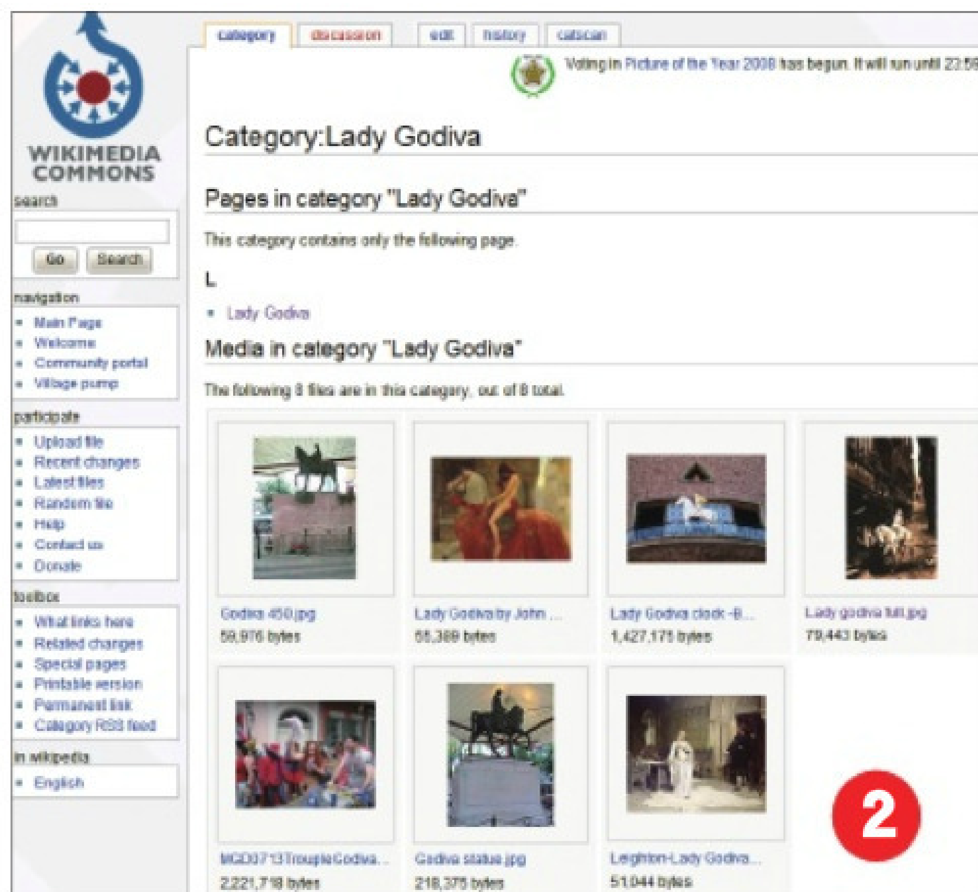


《裸骑的戈黛娃夫人》，John Collier于1897年画

在裸骑的那一天，两名衣着整齐的侍女骑马陪侍两侧，戈黛娃夫人赤身裸体端坐在马背上，穿闹市而过。她气定神闲，神态优雅，没有丝毫的羞涩。然而对戈黛娃心怀感激的考文垂居民，在她经过的街道上纷纷关门闭窗，以减轻她的尴尬。但是有一个叫汤姆（Tom）的人偷偷看了她，结果这个人遭到了神的惩罚——变瞎了。从此，“Peeping Tom”在英语里就成了偷窥者的代名词。

2.网络中的Lady Godiva

在维基百科站点中（http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lady_Godiva），有关于戈黛娃夫人传说的资料，其中有故事的内容介绍，描绘戈黛娃夫人的名画等**（图2）**。



戈黛娃夫人的传说流传非常广，在今天仍然有许多以戈黛娃夫人为主题的音乐歌曲。《Lady Godiva and Me》（http://cn.last.fm/music/Grant+Lee+Buffalo/_/



Lady+Godiva+and+Me）是一首讲述戈黛娃夫人传说与偷窥者汤姆被惩罚的音乐，由Grant Lee Buffalo演唱，收录于专辑《Mighty Joe Moon》中。《Lady Godiva》（http://cn.last.fm/music/Boney+M./_/Lady+Godiva）——另一首歌唱戈黛娃夫人传说的歌曲，由Boney M.演唱。此外，还有由Peter & Gordon演唱的不同歌词内容版本的《Lady Godiva》（http://cn.last.fm/music/Peter%2B%2526%2BGordon/_/Lady+Godiva），以及许多相关的音乐，如《Hey, Lady Godiva》（http://cn.last.fm/music/Dr.+Hook/_/Hey%2C+Lady+Godiva）等。

除了以Lady Godiva为主题的音乐外，以Lady Godiva夫人的尊贵为主旨命名的“高迪瓦巧克力（Godiva Chocolatier）”，被称为是最贵气最奢侈的巧克力（图3）。Godiva巧克力起源于比利时布鲁塞尔，由巧克力大师Joseph Draps一手创办，并至今已有超过75年历史。网站Godiva Chocolatier（http://www.godiva.com/）是Godiva巧克力的官方在线网站，可在线购买香滑馥郁的Godiva巧克力（图4）。



二、FriendFeed，偷窥者的Web 2.0?

其实称FriendFeed为“偷窃者的Web 2.0”，并不尽恰当，它仅是用来形容FriendFeed的阴暗一面。

FriendFeed（http://friendfeed.com/）是一个用于聚合Feed的Web 2.0服务（图5），可以聚合自己以及好友的各种社会化Web 2.0服务上的Feed，如Twitter、YouTube、Pandora、Blog、Digg、Flickr等。Friendfeed的本意是用来关注网友的一举一动，从而彼此分享网络上的各种信息。然而在关注的同时，好奇心也许会让FriendFeed成为偷窥者的“后窗”。



1.以E-mail追踪无所遁形

网络上有各种各样的Web 2.0服务，然而这些服务是彼此分散的。例如Google Reader可以订阅好友用Google Read Share分享的RSS，却不能订阅到他在Flickr上分享的图片；Last.fm可以知道朋友在听什么音乐，但却不能看到他在Twitter发布了什么唠叨；YouTube可以了解到朋友喜爱或发布了什么视频，却无法知道他在亚马逊书店的订书清单。Friendfeed提供了一种解决方案，通过Friendfeed的订阅功能，在站内就可以观察到朋友在各种Web 2.0网站中的一举一动。

注册FriendFeed后，在“查找您的朋友”步骤中（图6），选择“从地址簿查找”，可以从Gmail、Yahoo Mail或Hotmail导入自己地址簿，查找邮件联系地址簿中所有在FriendFeed注册的好友。也可以选择从Facebook上导入好友名单添加。



导入好友后进入FriendFeed，首先看到的是一个社会化聚合页面，在其中列出了朋友在各大Web 2.0网站中的最近详细更新内容（图7）。利用它的服务，可以很容易追踪朋友和家人在网络上浏览哪些网页、下载哪些影片、聆听哪些音乐、欣赏哪些照片、抒发什么心情感想。例如朋友在YouTube上观看并收藏了一部短片、在Twitter上发了一句牢骚、在Digg上推荐了一则新闻、在亚马逊书店收藏了一本书等，都可从FriendFeed网页上立即收到消息。

FriendFeed可追踪好友在众多交友网站、博客发布、相片上传等网站的活动，盯着朋友正在做的事，马上向你汇报。只要把想要追踪的人添加进来，在这张个人活动聚合页面中，他们在网络上正在做的事无所遁形。



2.自暴隐私，FriendFeed共享个人信息

其实FriendFeed之所以能够实现追踪好友一举一动的原



因，也是由于好友自己选择了在FriendFeed网站被其他人看到自己分享发布的活动信息。

在FriendFeed中点击“我”链接，会进入一个导入页面，在这里可将自己想要分享的内容连接到FriendFeed中（图8）。例如添加Flickr，每次在Flickr中发布新照片时就会自动更新内容到FriendFeed，被其他FriendFeed用户订阅接收到。目前，FriendFeed支持多达59种导入源，包括Google Reader Shared Item、del.icio.us、Flickr、Last.fm，以及一般的RSS、twitter等，几乎囊括了目前网络上所有最常见的博客、照片、视频、书签、音乐、新闻、书籍、社交等Web 2.0服务。

三、Planbus，中国版“爱偷窥的汤姆”？

Friendfeed只支持国外的服务，国内的许多Web 2.0网站不支持，不过中国的互联网上也不乏“爱偷窥的汤姆”，Planbus（http://planbus.com）就是一个支持国内主流Web 2.0网络的中国版Friendfeed（图9）。

Planbus的使用与FriendFeed差不多，支持的国内Web 2.0服务比较多，包括迷你博客Twitter、饭否、叽歪；支持的博客BSP空间有MSN Live Space、Q-Zone、百度空间、新浪博客、搜狐博客、网易博客、BlogBus、博客中国、歪酷博客等；视频有新浪播客、酷6、土豆、优酷和YouTube；图片包括巴巴变、Flickr、Poco、Yupoo和Photolog等。



四、Spokeo带来的网友窃听风暴

与FriendFeed相比，Spokeo（http://www.spokeo.com）所带来的隐私威胁更加恐怖。FriendFeed还可由用户是否选择发布自己在网络中的活动信息，然而Spokeo甚至可在用户毫无知觉的情况下，泄露所有的Web 2.0网站活动信息。

FriendFeed所监视的网络生活

目前，Friendfeed提供了以下的Web 2.0网站订阅服务：

Amazon.com：让朋友知道你在亚马逊书店添加了什么想要看的书目。

Blog：让朋友看到你的Blog更新。

del.icio.us：让朋友知道你在用美味书签标注了什么新东西。

Digg：让朋友知道你在Digg推荐了什么新文章，发表了什么新回复。

Flickr：让朋友知道你在Flickr更新了什么图片。

Furl：让朋友知道你在Furl新增了什么书签。

Google Reade：让朋友知道你在Google Reader分享了什么新内容。

Google Shared Stuff：让朋友知道你在Google Shared Stuff里分享了什么新内容。

Gmail/Google Talk：让朋友知道你更改了Gmail或Gtalk的状态信息。

iLike：让朋友知道你喜欢什么歌曲。

Jaiku：让朋友知道你贴了什么Jaiku的帖子。

Last.fm：让朋友知道你在Last.fm上听什么音乐。

LinkedIn：让朋友知道你更换了工作。

Ma.gnolia：让朋友知道你在Ma.gnolia上增加了新书签。

Netflix：让朋友知道你在Netflix上增加了什么新电影。

Pandora：让朋友知道你在潘多拉音乐盒上标注了什么艺人和歌曲。

Picasa Web Albums：让朋友知道你在Google相册里加了什么新照片。

Pownce：让朋友知道你在Pownce加了什么新标注。

Reddit：让朋友知道你在Reddit上喜欢或者回复了什么帖子。

SmugMug：让朋友知道你在Smugmug上发了什么新照片。

StumbleUpon：让朋友知道你在StumbelUpon上推荐了什么新站点。

Tumblr：让朋友知道你在Tumblr上发布了什么新帖子。

Twitter：让朋友知道你在Twitter上发布了新信息。

Upcoming：让朋友知道你在Upcoming上增加了什么新的事件。

Vimeo：让朋友知道你在Vimeo上喜欢或者发布了什么视频。

Yelp：让朋友知道你在Yelp上写了什么新回顾。

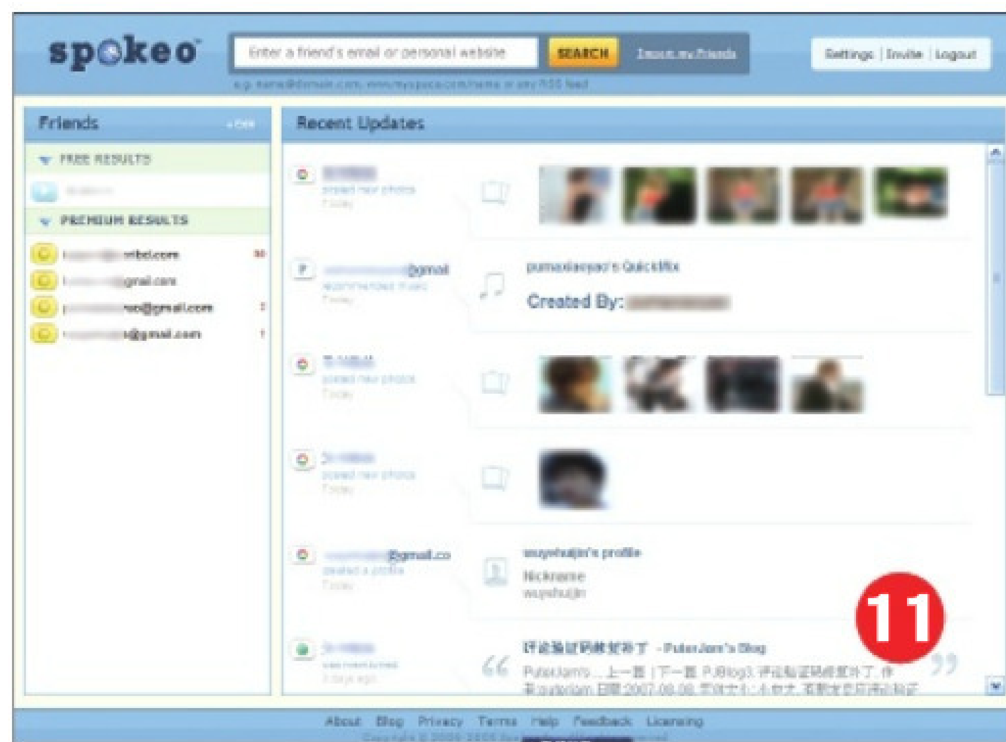
YouTube：让朋友知道你在YouTube上喜欢或者发布了什么视频。

Zooomr：让朋友知道你在Zoomer上发了什么新照片。

Spokeo无需注册，直接使用Gmail、AOL、Hotmail等邮箱就可以直接登录（图10）。登录后，Spokeo会自动导入邮箱通讯地址，把所有通讯录中的人都添加为好友。然后Spokeo会根据好友的E-mail邮件地址，将他们用此邮件地址注册使用的所有Web 2.0站点服务都搜索出来，并显示最新的活动内容（图11）。例如在Twitter的发言，在Flickr或Pisca上发布的照片等，搜索的Web 2.0服务多达40余个。

Spokeo的搜索非常详尽，它强大的搜索功能犹如Web 2.0的窃听风暴，简直让用户的隐私无所遁形。而导致用户隐私泄露的原因，可能仅仅是因为一封不起眼的E-mail邮件，让自己成为Peeping Tom邮件地址薄中的一个目标。Spokeo可以说是Web 2.0服务隐私危机的一个典型代表，让人惊叹的同时，引发对隐私保护策略的深深思索。



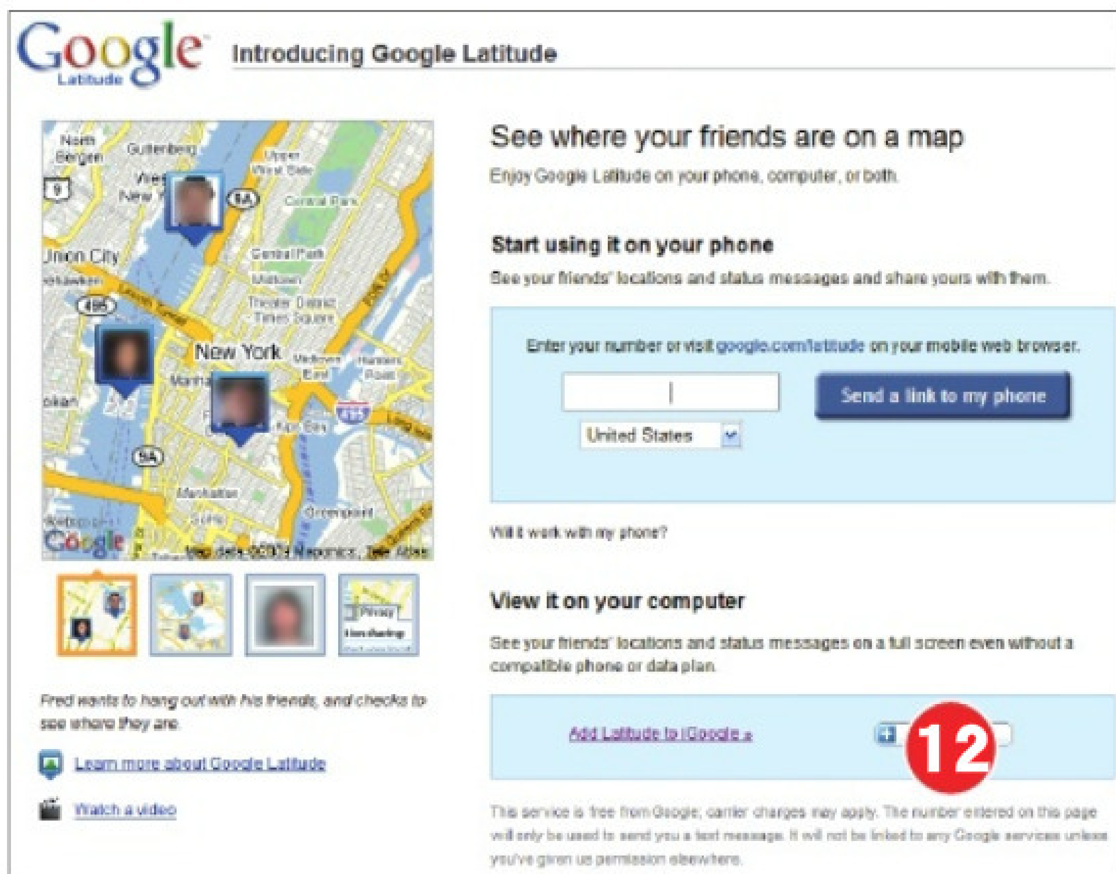


五、手机定位追踪，个人隐私在哪儿？

Google最近推出了一款备受瞩目的实时定位跟踪服务Google Latitude（http://www.google.com/latitude），通过该功能可以让用户通过移动电话或其他无线设备与家人或朋友自动分享自己所在位置的信息，同样也可方便跟踪到好友目前所处的位置。Google Latitude给用户带来方便的同时，也同样让人担心个人隐私问题。

1.注册Google Latitude服务

Google Latitude服务提供了智能手机或电脑两种版本。



Google Latitude服务使用智能手机内置的GPS，进行追踪定位并在地图上分享位置的。Google Latitude目前支持的手机有：Android-Powered设备，例如T-Mobile G1、iPhone和iPod touch手机、多数黑莓BlackBerry手机、Windows Mobile 5.0+手机及支持Java-enabled（J2ME）的手机。在Google Latitude首页中输入自己的手机号码，自动传输程序链接到手机中（图12）。也可使用支持的手机访问Google Latitude网站（http://google.com/latitude），将自动跳转下载安装最新的Google Maps手机版本移动程序（图13），在该程序中就内置了Latitude功能。在中文版的Google Maps中，Latitude功能被称为“谷歌纵横”。



另外，Google Latitude也支持在PC上使用，可以通过iGoogle Gadget跟踪朋友的位置，但自己的位置需手动设置。如果是通过Wi-Fi无线连接网络的话，同样能够定位到地理位置。直接在Google Latitude网站首页上点击“Add Latitude to iGoogle”链接，将自动登录iGoogle，在其中添加Latitude服务（图14）。要注意的是，添加完成后，必须访问iGoogle英文版（http://www.google.com/ig?hl=en）才有效，中文版是不支持此功能的。



2.iGoogle追踪的手机目标

iGoogle版和手机版的Google Latitude操作差不多，这里先以iGoogle版的Google Latitude为例进行讲解。

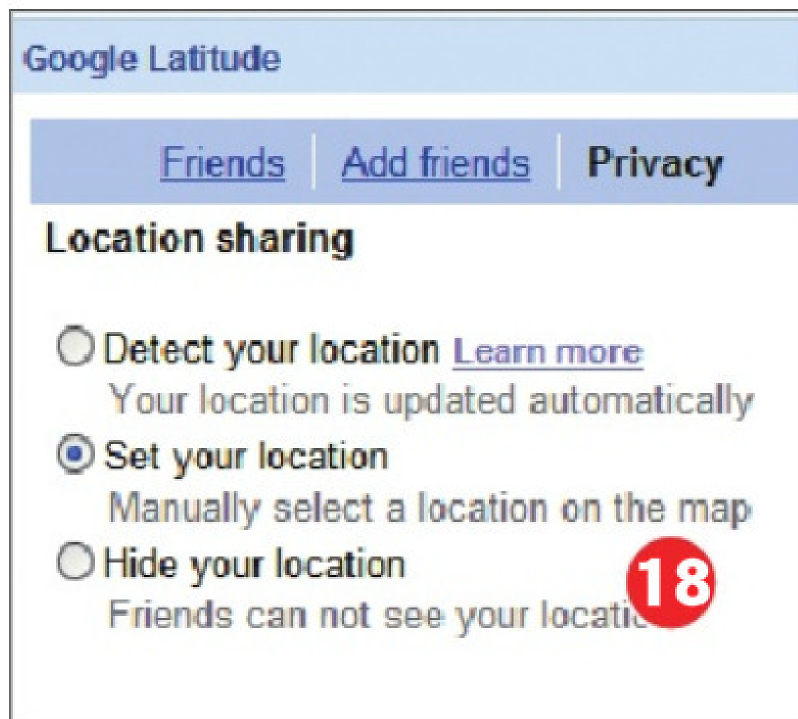
a.iGoogle版Latitude

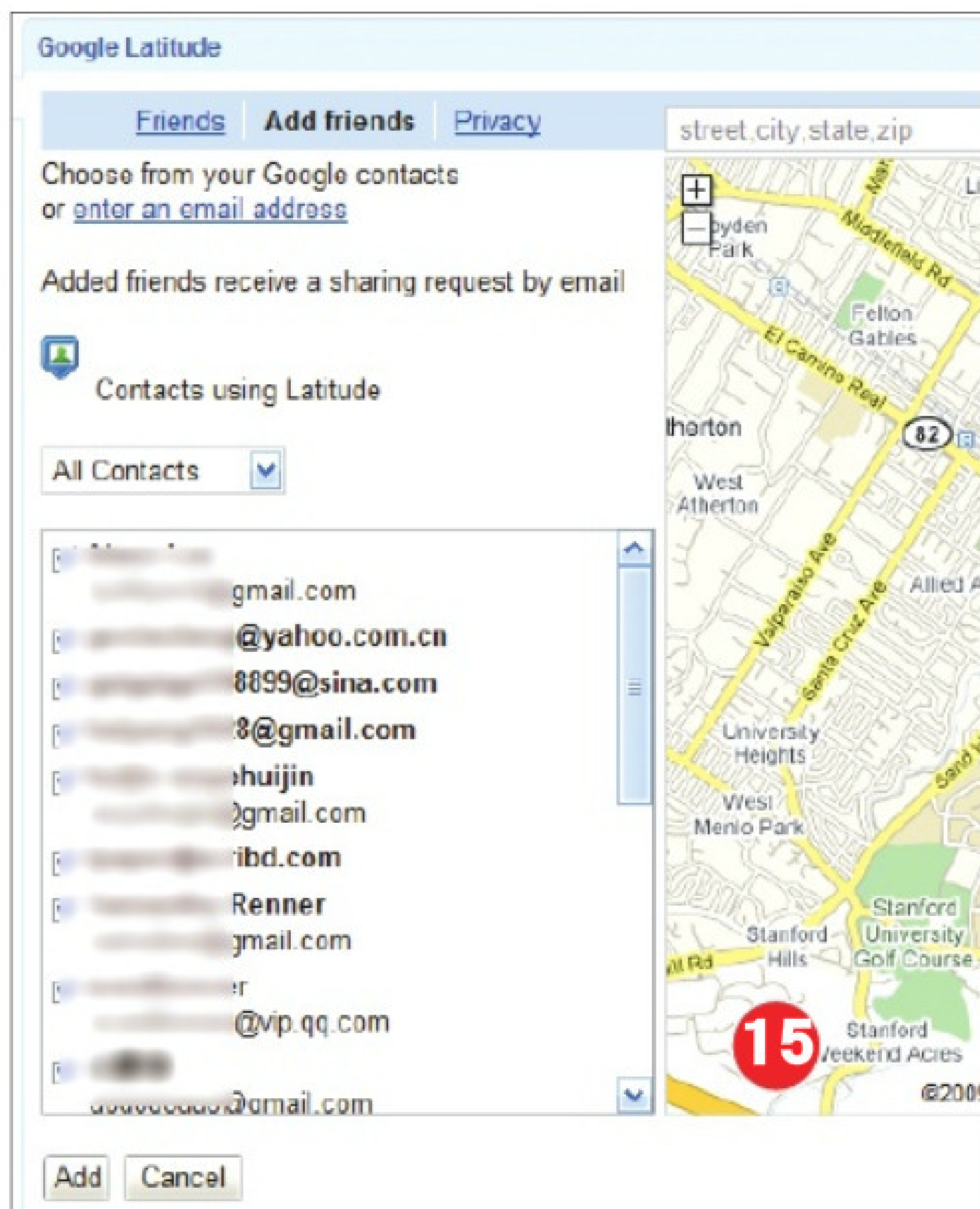
在iGoogle中添加Google Latitude后，首先要加入希望追踪定位的目标。Gmail用户可以从联系人列表中直接选择，也可以点击页面上方的“Add friend”链接手工添加（下页图15）。

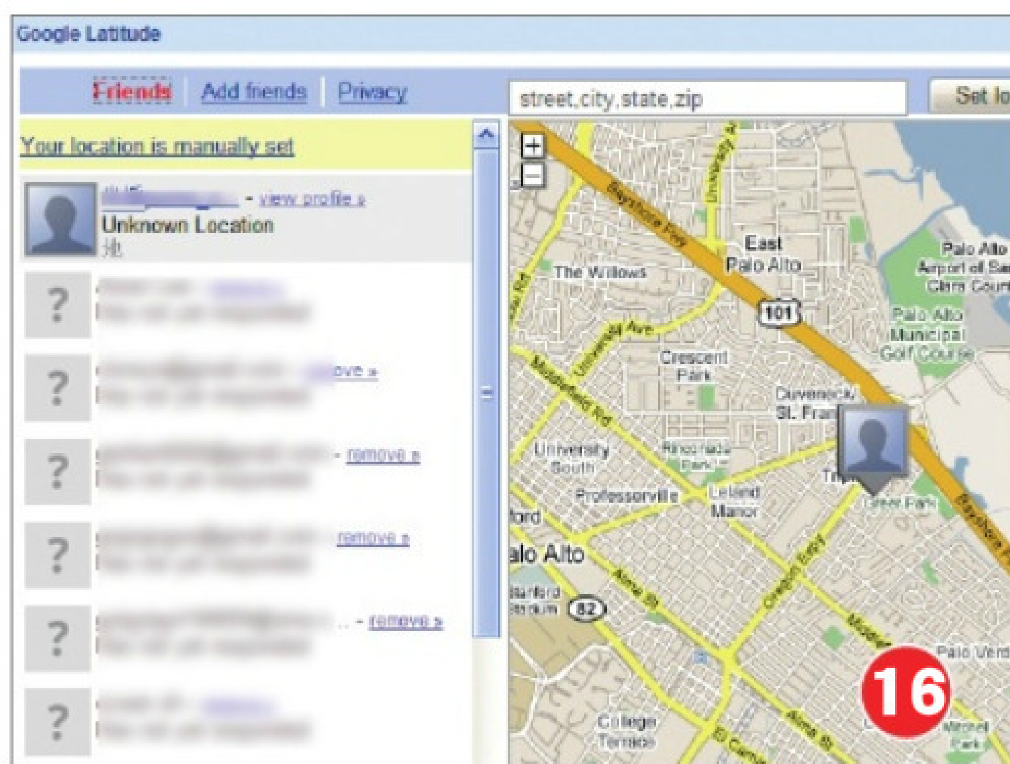
添加了追踪目标列表后，目标的图标将显示在Google地图中（下页图16），可以通过点击图标或查看列表，知道多久前目标刚刚更新了自己的地理位置信息（下页图17）。Google Latitude以用户设置的个人照片或头像在地图上标示出来，依靠移动电话基站，全球定位系统或Wi-Fi连接去推断用户位置。

Google Latitude系统能覆盖到美国和其他26个国家。因为是内建在Google地图中，Latitude同样包含交通图和卫星图两种追踪定位显示模式。

至于有谁能通过Latitude跟踪到自己的位置，这取决于用户的设置。其实Latitude提供了比较完善的隐私保护策略，在默认状态下Google Latitude功能并未开启，用户不会共享自己的位置信息。如果联系人列表中的追踪目标并没有输入自己的位置信息，或未启用GPS跟踪，在他们的名下将显示未知位置。另外，有的联系人图标旁会显示一个小眼球图标，这代表他看不到我们的位置，可以选择此联系人，然后进行共享设置与其他分享自己的位置信息。









另外，用户开启共享位置信息后，也提供了三种方式设置自己位置信息，实现个人隐私保护。在Google Latitude界面中选择“Privacy”功能页，即可进行隐私设置（图18）。其中第一项表示让Latitude自动探测自己的位置并与其他好友分享，第二个选项允许用户手工输入自己的位置信息，第三个选项则表示完全隐藏个人位置信息。设置对所有联系人有效，也可单独为每个朋友设置不同的隐私选项。

b.移动版Latitude（谷歌纵横）

在智能手机中安装了最新版的Google Maps程序后，即可使用Latitude（谷歌纵横）服务（图19）。

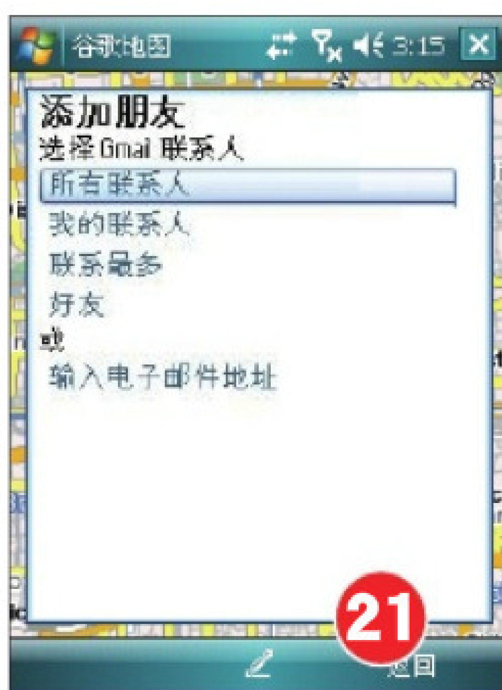


运行Google Maps后，点击菜单按钮，选择“加入纵横”命令（图20），弹出登录对话框，要求使用Google账号登录。登录后，也需要选加添加要追踪的目标列表。选择“添加好友”命令，在添加用户界面中可像在iGoogle中一样添加导入联系人列表，也可以自己手工输入电子邮件进行添加（图21）。选择要共享位置的好友，好友将通过电子邮件收到共享请求，如果好友名旁边有一个特殊的头像图标，就表明该好友已在使用谷歌纵横。

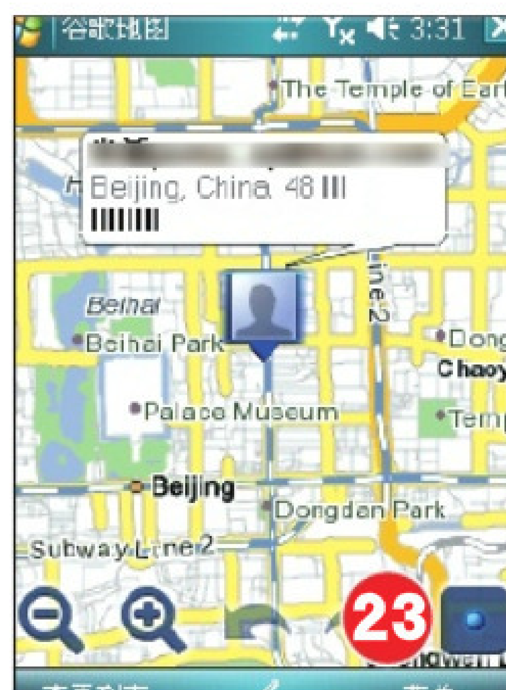


选择“隐私”可以控制向好友共享位置的方式，同样可以设置Google地图自动检测的位置、将地图上的任意位置设置为自己的位置，或对所有人隐藏地理位置信息（图22）。另外，也可限制或控制与每位好友共享的详细程度，方法很简单，在从列表或地图上选择某位好友，然后选择共享最接近的位置、只共享城市级位置或者隐藏地理位置。

另外，还可以随时更改自己的状态消息、照片和添加电话号码，其他好友也能追踪我们和地理位置（图23），并直接从Google地图上发送短信或拨打电话。







◆提示：
由于用户可以手工设置任何地理位置信息，因此可以很容易伪装在某一个虚假的地理位置。因此，Google Latitude所显示的追踪目标地址，并不一定是完全准确的。

六、贝多，移动交友社区泄露地理位置隐私

“贝多”（http://www.bedo.cn）是一个移动社区网站（图24），它也提供了与Google Latitude（谷歌纵横）类似的手机追踪定位服务。

除了提供较为普遍的手机版多媒体通讯、交友以及社区服务外，贝多（Bedo）在国内首创性的提供了基于真实物理地址的精确定位交友服务，成为贝多社交网的一大特色。贝多的手机定位主要依靠用户GPS手机上传定位数据，以及由网友主动上报所处手机基站的位置来确定。通过贝多平台结合手机定位，提供的“找到新朋友”“告诉朋友你在哪里”“在做什么”“安排朋友聚会”等，让用户可以充分享受移动世界中沟通的乐趣。然而与此相伴的，也是个人隐私泄露的问题。



1.注册安装贝多服务

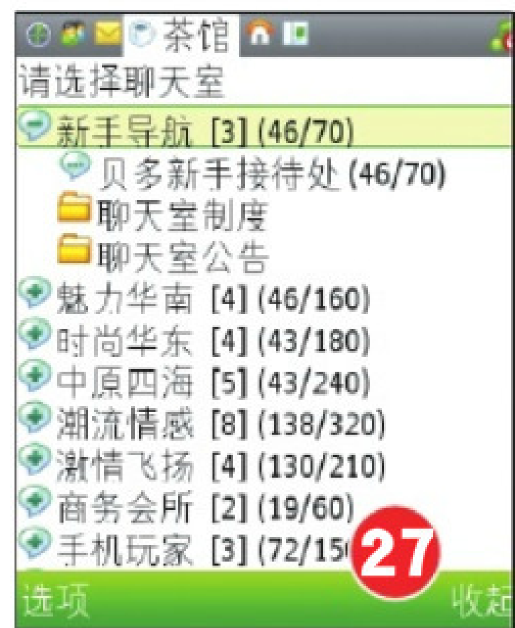
贝多提供了贝多PC版、手机Symbian版本、Java版本，用户可通过电脑下载贝多软件，也可用手机访问“http://wap.bedo.cn”，自动下载安装贝多。贝多PC版与普通的聊天软件差不多，主要增加了位置交友功能，这里主要以手机版本为例讲解。

在手机上运行并登录贝多后，可看到贝多手机版主界面分为6个标签，包括“雷达”“好友”“信息”“茶馆”“社区”和“资讯”。在“雷达”频道提供“雷达扫描”功能，可查看四周的人或者地理日志，上报自己位置（图25）。在“好友”频道提供了语音对讲、附件上传、近况个人签名、自定义头像、距离查询和缘分速配功能（图26）。





“信息”频道，查看回复锁定删除文字、图片、语音信息，拍照和上传附件，“茶馆”频道提供了50多个聊天室，搭建一个手机聊天社区（图27），“社区”频道提供了社区活动、社区日志、个人相册和社区小组等功能（图28），在“资讯”频道则提供了下载、新闻、女性、汽车、手机、天气、查询工具和在线阅读等。





2.贝多的定位追踪与地理定位交友

在贝多的地图上可直接添加好友，发送消息，查看到好友的地理位置详情（图29），以及最新的博客和活动信息。贝多的位置定位方式，包括手机基站模糊定位和GPS精确定位功能。一些不支持GPS精确定位的手机，可通过手机基站模糊定位能分辨好友地点，精度度也同样很高。



很特殊的是贝多的地理位置定位交友功能。当用户注册开通贝多服务后，自己的地理位置将会被其他贝多用户所获知，也可通过寻找最近地理位置的用户，实现真实交友的社交行为。换句话来说，贝多用户每到一个地方，可开着贝多搜索定位一下周围是否也有其他贝多用户，如果有，可加为好友，进一步发展到现实生活中的交友活动。当然，对于重视隐私安全的用户来说，这可能将会是一个可怕的消息。

Web 2.0服务的触角延伸到网络应用的方方面面，不仅勾起用户内心中的“爱偷窥的汤姆”，甚至有许多Web 2.0服务本身就在充当着“爱偷窥的汤姆”这样的角色。窥视别人的隐私，了解其他人的一举一动，足以吸引许多人的好奇心，这也是这类Web 2.0服务吸引不少用户的原因。

当然并非每一个用户都怀着恶意，也许仅仅是好奇而已，网站所做的也仅是满足用户的好奇心，然而随之而来的隐私问题可能却是很严重的。虽然这类网络服务通常也为用户提供了一定的隐私保护策略，但并非每个用户都意识到了隐私安全的重要性及由此带来的严重后果。许多用户的隐私观念和个人保护意识非常差，他们在使用这类网络服务时，根本没有意识到自己的隐私可能会被侵犯，又甚至知道有隐私泄露的可能，也并未在意。

在此我们郑重提醒各位读者，一定要提高自己的隐私保护意识。在下期的文章中，我们将为大家提供一些网络隐私保护守则和解决方案，以解决被偷窥隐私的问题。P

前言：

小沈阳和刘谦火了，《网罗天下》也不能免俗地追寻一下他们的影子。不过相对于他们两人的表演，本期实际上更推荐"当她们开车时"。此外，Flash游戏"超能裤之第二世界"是难得一见的好作品，即使你不喜欢这个类型，也应该进去看一看。最后，在欣赏这些奇闻趣事的时候，别忘记看看自己屁股下面是不是有一把上了弦的气压弹簧剑。



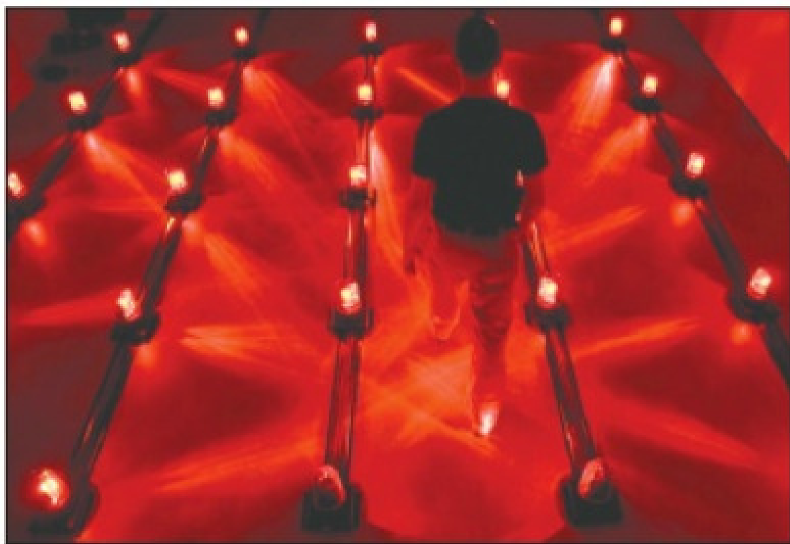
■北京 Griffin

Beacon智能灯光系统

http://www.beaconinstallation.com/

在介绍这个系统之前，我要声明一下，在我初中的时候，就提出过类似的设想，想要发明一种人走到才会亮的路灯，为国家节省能源。后来，有一个成年人告诉我，研发这东西的成本再加上制作成本，价值远远超过所节省的能源，于是我只好放弃了。谁知道，这主意让老外实现了！

Beacon是一套智能灯光系统，它是由一系列的警报灯组成的矩阵。每当有人身处这个矩阵当中，就会成为警报灯的关照焦点。每个警报灯都能够自动追踪人的脚步，转变成追光灯模式，齐刷刷的把光投向那人，让他成为矩阵中的焦点。这套系统的原理其实很简单，警报灯的跟踪效果实际上是由隐藏在该矩阵内的摄像头引导的，摄像头拍谁，谁就被灯光笼罩，这比我初中时设想的生物电+心率感应系统要下等得多。



模拟毕加索作画

http://www.mrpicassohead.com/create.html

毕加索有句名言：优秀的艺术家模仿，伟大的艺术家则是剽窃。我们当然不是伟大的艺术家，但至少我们可以尝试向着"优秀艺术家"的方向努力。说了这么多，其实这就是一个模仿毕加索作画的网站。这个网站提供一个在线的模拟毕加索风格绘画的工具，这个工具向使用者提供毕加索画风的人物头像部件。在编辑器左边，可以点选脸部轮廓、眼睛、鼻子、嘴等不同器官组建。在下方界面上则可以调整图像的比例、方向、正反等。通过这个编辑器，任何人都能成为"艺术大师"。当然，玩笑归玩笑，毕加索只有一个，没有人能够真正模仿他那狂热、多变的画风。我们作为外行人，也只能通过这种方法表示对这位艺术大师的尊敬了。





西单地下通道女歌手一夜成名

http://v.ku6.com/show/MnMURFFR7LPNXOa9.html

笔者经常在看一些国产电视剧的时候感慨：就是在西单随便逛半个小时，也能遇到比这女主角漂亮的啊。看了这个视频你就会了解，在西单就算是过个地下通道，也能遇到美女，而且还是会唱歌的美女。年轻人用自己的方式追求梦想，我们应该给与支持，但这个小女子一夜成名，不能不说是托了外形靓丽的福，这可真让那些同为街头卖艺的长发男青年们无奈了。至于视频上发布者自己说的种种怪话不用理会，明显是得便宜卖乖的表现。



山丘之王

http://www.thorgaming.com/games/208/king-of-the-hill.html



《山丘之王》讲的不是那个矮子的故事，这是一个关于弹道学的Flash游戏。在中世纪，城堡是最坚固的防守单位，这也使之成为各种工程器械的靶子。防御城堡是很讲究的，这个小游戏将教导你如何固守城堡，保护你的领地和财产！当然，你的城堡不会只是一味挨打，在城堡的4个角楼上安装着强力的投石机，你可以点击并按住鼠标来调整方向，并拖拽鼠标来调整投石机的力度以控制发射距离，打击入侵之敌。游戏每关有不同的目标，由简至难，让你成为一名地地道道的龟缩之王，哦，我是说山丘之王。

狂野一派小沈阳

http://blog.sina.com.cn/u/1354570182

要说这明星也老累了，搜狐上开了博，新浪上也得建家园，不能厚此薄彼嘛，都是喜爱小沈阳的观众，哪里的也不能不重视起来。和搜狐上的博客不同，小沈阳要在新浪上要出自己的特色，那边上演和老婆的温情戏码，这边开放大量二人转视频供大家观赏。要说新浪视频真不是盖的，不断公布小沈阳的各种演出视频，吸引大量眼球和点击。在小沈阳的新浪博客上，可以看到很多线上直播的节目链接，其实以小沈阳目前的形势已经没必要这样做了，随便找个视频网站都能轻松找到小沈阳的身影。



风风火火小沈阳

http://xiaoshenyangvip.blog.sohu.com/

朋友们，嚎～，我的中文名字叫“小沈阳”，我的外国名字叫“Xiao Shenyang～”。这段2009年春节联欢晚会上的自我介绍，已经成为人们提到小沈阳时必不可少的一句话。“不差钱”不仅让观众对春晚小品信心大增，也把赵本山这第25个徒弟捧成了全国知名的笑星。然而一个笑星在屏幕下是否也如舞台上呈现出来的那样乐观？怀着好奇之心进入小沈阳博客一探究竟的人多不胜数，春晚节目结束后，其开通的博客也在短短两天的时间内点击率突破百万，成为真正的人气王。在小沈阳的博客里，从他朴实的言语间依然可以想象出他在舞台上的神态举止，而博客上的一首小沈阳自创小诗则展露出他不为人知的另一面。

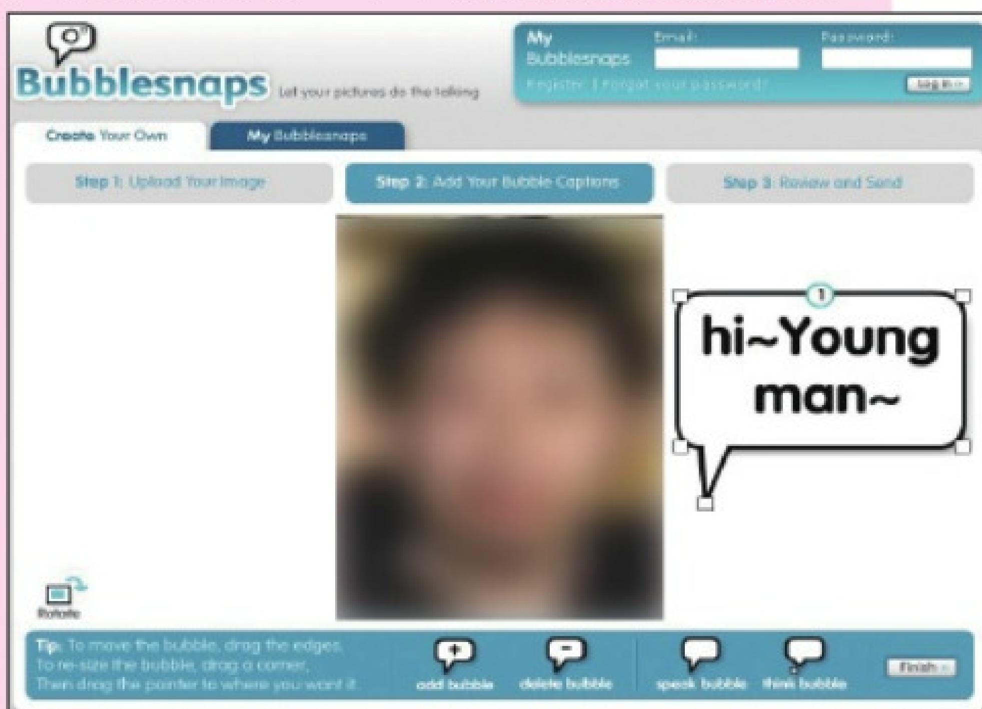


现在，支持和喜欢Xiao Shenyang～的人可老多了，嚎～

为照片设计台词

http://www.bubblesnaps.com/

为照片搭配有趣的台词，这实在是一件令人着迷的事。虽然我们可以用Photoshop轻松做这件事，不过，现在有人让这件事变得更加简单了。登录我们提供的这个网址，你就会来到一个专门提供为照片编辑台词的工具网站。按照网页上的提示，你可以从本地上传你要编辑的图片，然后根据需求选择不同的风格对话框等，再填上你自己设计的台词。最后，一个新鲜有趣的照片就出炉啦。我想，这个工具的最大作用就是为朋友的照片配上意想不到的台词，然后在某个群里广泛流传。



魔术是假的，但是它带来的快乐却是真的 http://shop35925703.taobao.com/

这是一家开在北京的魔术用品店——魔术全接触。魔术业最大的忌讳应该就是向观众道破魔术的玄机，而这家淘宝店铺不仅出售各种各样的魔术道具，还公开出售魔术教学课程，教人掌握N种魔术的演出技巧！店里目前正在热卖的是名“188GB容量上千集魔术教学资源！再送188元道具！赔本冲冠！”的经典魔术教学光盘。这套教学课程里共有1500多集，涉及各个魔术领域，包括了扑克、骰子、隐线、皮筋、球类、杯类、指套、变鸽子、硬币、飞舞的魔术术棒等形形色色的魔术。而且店主还提供视频教学，细心周到，像“手机入瓶”这样的魔术仅仅需要60元即可包教包会。当然，相信所出售的魔术应该都是魔术中的下等魔术，真正大型的魔术，其技巧也并非一般人可以学得的。就像店主所说：魔术是假的，但是它带来的快乐却是真的。



刘谦的橡皮筋魔术揭秘 http://www.youtube.com/watch?v=af4KT38LGCA



谁说春晚火的只有小沈阳？魔术师刘谦在央视春晚表演之后也是一夜蹿红，这比起他在台湾岛上表演半辈子恐怕都要来得有效。虽然春晚人人都骂，可是人人还都看，上了春晚的人还特别容易红，当然，红也要以真才实学为前提。台湾魔术师刘谦就是和小沈阳一样的标准范例，最近你只要上网找关于魔术的信息，排在前几页的恐怕都少不了刘谦。关于魔术，笔者个人是十分推崇这种技术流魔术，而鄙视道具流的。我们在这里介绍的是刘谦在春晚上表演的那个皮筋魔术的解密视频，只要你仔细看完，再稍加练习，应该也能表演了。魔术就是这样，不知道时觉得很神奇，知道了就觉得真简单。不知道刘谦这样轻易展示魔术的秘密，会不会背上破坏魔术师界戒律的骂名。

刘谦的灵异召唤表演

http://www.youtube.com/watch?v=muB6aRDrr_g

刘谦在央视春晚上表演的近距离魔术确实令人叹为观止，相信这是他出色的天赋加上努力练习的结果。不过这个视频表现的并不是刘谦的标准近距离技巧魔术，而是一次利用道具完成的魔术表演。当然，刘谦本人坚称这不是他的杰作，而是他“召唤”来的异界生物帮他完成的。其实，魔术作为一种表演，大家都知道它是假的，但是一个出色的魔术师不仅有娴熟的专业技巧，还有着良好的舞台风范。这就是刘谦以及那些世界级魔术大师最吸引人的地方。

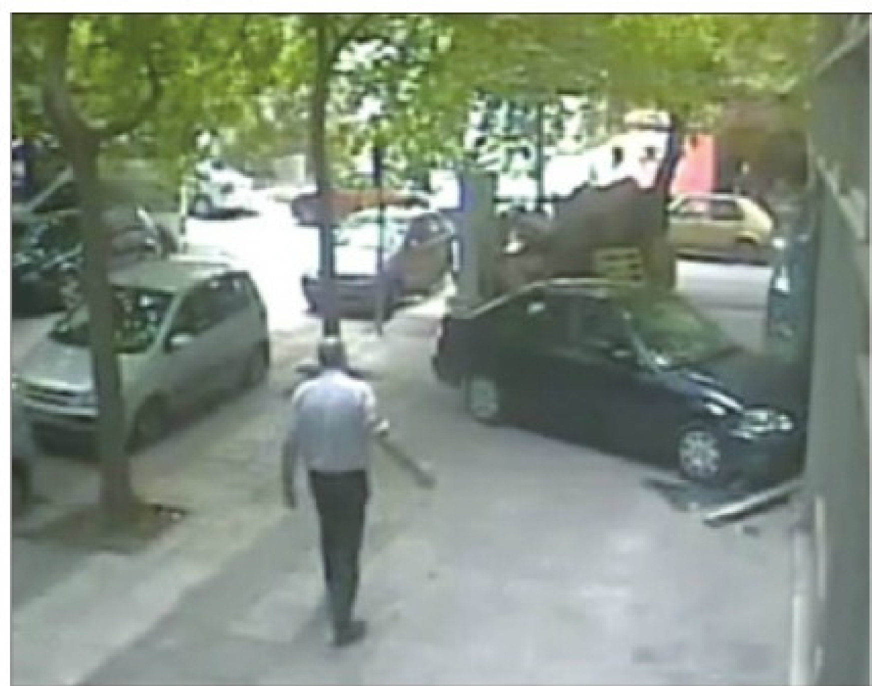


魔术靠得住

http://store.taobao.com/shop/view_shop-67271419bdf1da8fa54f173f57a79d27.htm

与北京的魔术店不同，这里物资更为丰富，也更有针对性，店主更注重名人效应，不仅推出“刘谦专区”，出售的商品也大半会标注“由XX名人表演过”，或是“知名魔术大师XXX在XX节目或是XX比赛中表演过的魔术”。以前大家都听过一句话：电脑要从娃娃抓起，现在到了这武汉店主的嘴里变成了“魔术要从娃娃抓起”，立志为普及魔术打下良好的群众基础——即使你初出茅庐也没关系，店主一定对你言传身教，让买家不必经过九九八十一难就能得到真经。





当她们开车时

http://www.youtube.com/watch?v=GpV1dEp7znU

开车的人大多默认这样一个规则，那就是不要离女人开的车太近。因为女司机通常在驾驶风格上走两个极端，要么特别凶猛，要么过度谨慎。不过今天这个视频里表现的，既不是她们的凶猛，也不是她们的谨慎，而是一些更令人捧腹的开车见闻。视频中的女司机们用各种匪夷所思的行为挑战驾车极限，这已经不单纯是驾驶技术的好坏问题了，很多镜头都令人不禁产生怀疑：那车里真的有个人在开吗？相信看完这个视频之后，你会觉得人生真美好，活着真美好。

Flash反恐精英

http://www.thorgaming.com/games/403/flash-strike.html

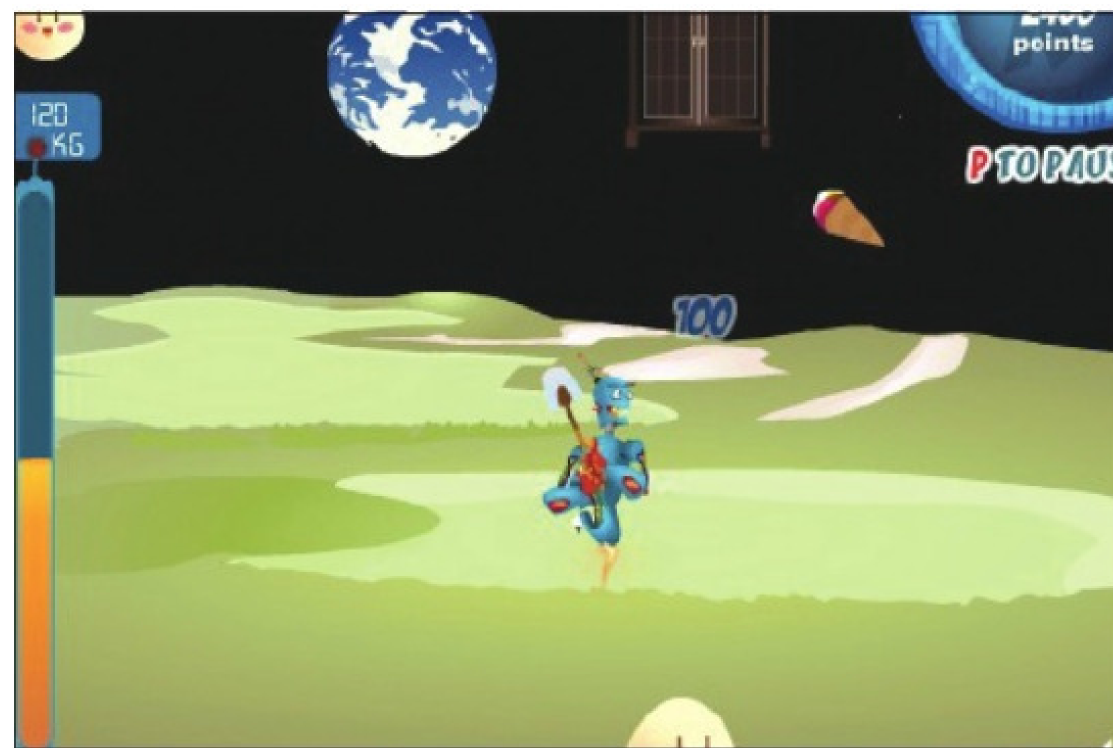
你可能很久没玩过《反恐精英》了吧？那么，这款精致的《Flash反恐精英》绝对能帮助你回忆起哪战火纷飞的场景。游戏操作相对于一个Flash游戏来说有一点复杂，1、2、Q键分别是《反恐精英》中最经典的3款枪械——沙漠之鹰、M4和AWP；E键让玩家躲避在掩体之后，经典的R键表示装弹，而F则是闪光雷。这样的键位设计完全是模仿了《反恐精英》左手的位置，虽然这只是个Flash小游戏，但你还是会像模像样地端坐在那里开枪。另外，游戏中的场景全部来自于《反恐精英》中的标准地图。比如，第一关玩家的位置是Dust1的匪家方向，第二关就是阿兹塔克的警家方向。



机器人玛洛

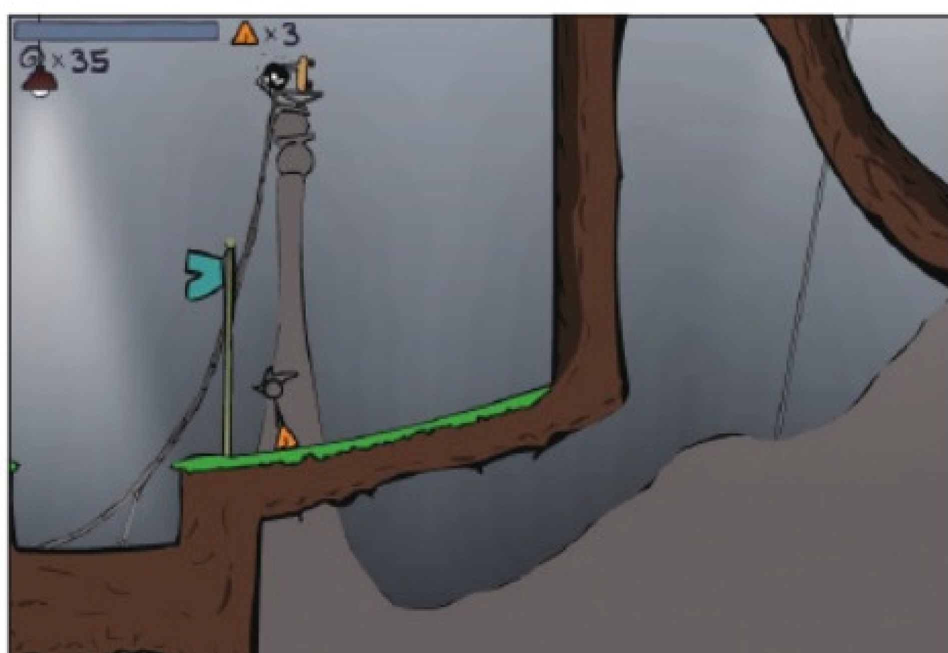
http://jandan.net/2009/02/05/robomaro.html

在某个星球上生活着一群快乐的玛洛（Maro），它们每天生活的就是开心的享用天上掉下来的食物。但很快噩梦降临，天上竟然开始掉汽车和家具，可怜的玛洛们有生命危险了。危难中一个英勇的机器人玛洛挺身而出，它用一把铲子来保护大家。这个游戏的操作很简单，就是用鼠标操控打碎落下来的物品。难点在于玩家操作机器玛洛的同时也在控制这下面居民玛洛（下面那个长得像包子的家伙）的方向，既要打碎汽车、家具等杂物，又要放过食物让下面的居民吃到，当居民吃到一定重量的时候就能过关了。另外说一句，什么时候我家门外也能从天上掉汽车啊？



超能裤之第二世界

http://www.thorgaming.com/games/389/fancy-pants-world-2.html



这几乎是笔者见到的制作最为精良的一款Flash游戏，这并不是说它的技术有多么超强，或者用色多么奢侈，而是这游戏的整体感觉非常棒。游戏操作简单，用左右键控制人物跑动，S键是跳。简练生动的画风配以顺滑的手感，让这款flash游戏可以和任何一款横版游戏媲美。背景故事很有吸引力：主人公在完成一次高尔夫球的比赛任务后得到了一个冰淇淋奖励，但这个奖励却被一只从球洞里钻出来的坏兔子抢跑了。为了正义，为了冰淇淋，主人公毅然跳进球洞进入另一个空间，展开了追凶历程。游戏操作手感细腻，过程很像2D的索尼克游戏，尤其是物理效果，比起历代索尼克来有过之而无不及。

斩断流氓之手——清除顽固流氓软件

■贵州 逍遥

关键字：流氓软件 清除

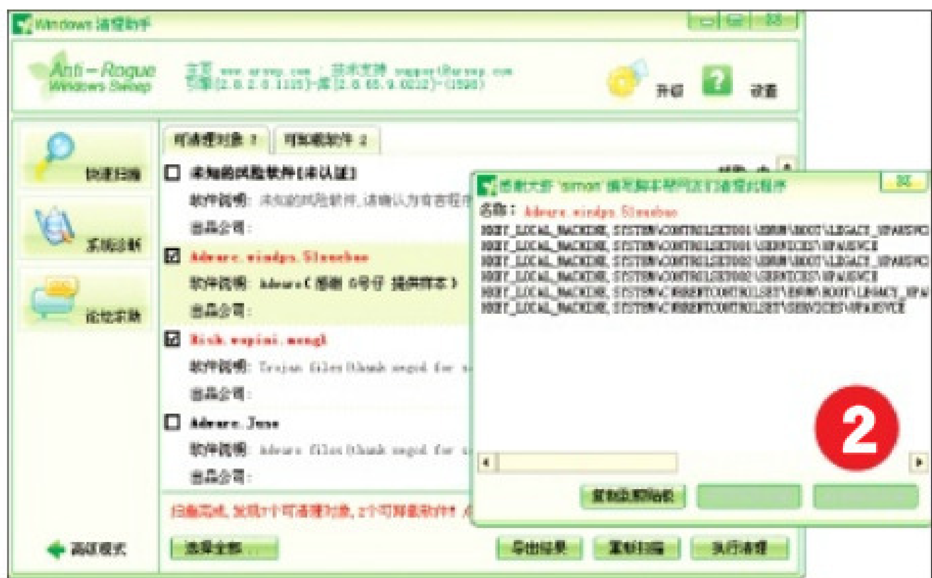
网页无法打开、浏览器首页被更改、频繁弹出广告、系统越来越慢，Windows蓝屏死机……流氓软件之害可说是“罄竹难书”，清除流氓软件是保证系统健康快速执行的重中之重。流氓本性决定了骚扰总不断，并且总是换些新花样，用户找到了解决方法，流氓软件就会使用新的流氓手段。对付流氓软件，我们需要有效的方法，让流氓彻底断了玷污电脑的心思。

第一部分 工具为主，多管齐下——低能型恶意插件的自动化清除

中了流氓软件恶意插件后，最简单的方法就是执行各种流氓软件清除工具，自动检测清除。自动检测清除流氓软件的工具很多，比如360安全卫士、瑞星卡卡上网助手、超级兔子清理王等。不过现在各种流氓软件也厉害，可能会针对360安全卫士、瑞星卡卡上网助手等安全工具进行破坏，让无法检测或清除该流氓软件。因此，我们需要常备几套流氓软件清除工具，一款软件不行，换一款很可能就成功清除。常见的流氓软件清除工具太多，就不详细介绍了，这里仅简单介绍其中一款——“Anti-Rogue Sweep（ARSwp）”，又称Windows清理助手（下载地址：http://www.skycn.com/soft/32124.html）。



Windows清理助手的使用非常简单，点击简洁模式界面左侧“快速扫描”按钮，即可进行系统快速扫描（**图1**）。扫描结束后，如果发现可清理对象，Windows清理助手会在右边列表中显示对象列表。



Windows清理助手将检测到的可清理对象，分为可清理对象和可卸载软件两个类别（**图2**）。点击某个项目，即可查看到该项目详细信息。Windows清理助手对其检测到高危险对象默认勾选并准备执行清理，对其他可清理对象，可通过手工勾选选择清理。也可单击左下角“选择全部”按钮，全部勾选检测到的可清理对象，然后单击右下角“执行清理”按钮，清理这些流氓软件。

第二部分 手工为辅，总有一种能适合——顽固型恶意插件的手工配合清除

各种流氓软件恶意插件工具虽然很实用，但对许多恶意插件来说，并不能保证百分百有效，有许多恶意插件非常顽固，必须借助特殊手段配合才能彻底清除。我们通过例子来讲解多种删除顽固恶意软件的方法，读者可举一反三。

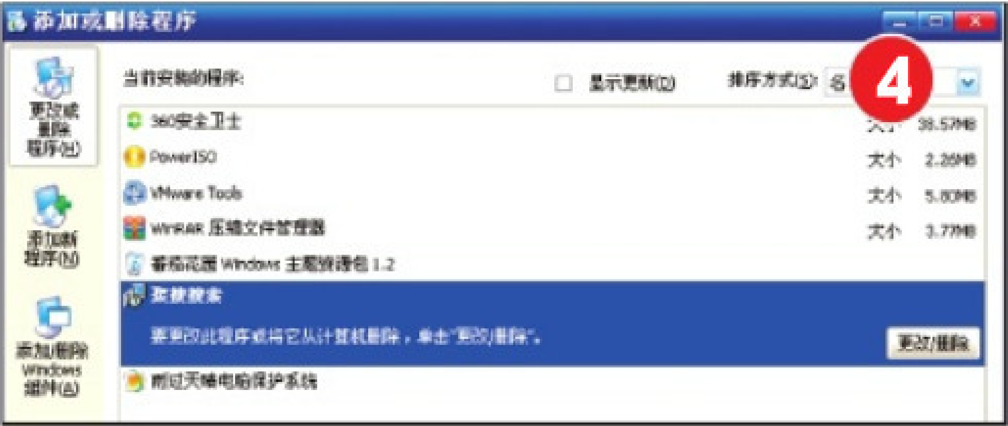
一、被软件下载站点所推荐的“流氓”

“聚搜搜索IE工具栏”是一款IE浏览器插件（**图3**），在华军、天极、天空等大型下载网站中都提供此软件下载。软件还被各大下载网站作为推荐，常常位于下载分类排行榜之首。软件号称“……功能强大且完善的综合搜索引擎平台，它集成了众多知名的搜索引擎及专业网站……”然而正是这样一款“知名”软件，却是彻底的顽固软件。



表现状况说明：

在“聚搜搜索IE工具栏 1.0.1.27”之前的版本中，未提供卸载程序，用户无法进行卸载。在“聚搜搜索IE工具栏 1.0.1.27”版本中提供了卸载功能，需要在Windows系统的“添加删除程序”中进行强制删除卸载（**图4**）。然而这个卸载也只是个幌子，卸载后在“C:\Program Files\”文件夹中依然存在聚搜搜索程序文件夹。一旦用户重启系统，打开IE浏览器时，将会发现聚搜搜索又再次出现在工具栏中。



使用软件清除：

使用360安全卫士进行扫描时，提示未发现恶意插件，但在“其他插件”中提示有名为“聚搜搜索”的插件（**图5**）。使用360安全卫士直接清理，提示清理成功，再次扫描后显示刚才的“聚搜搜索”插件已被清除。打开IE浏览器，也不会再看到聚搜搜索工具条，但事实上聚搜搜索并未彻底清除掉。使用其他恶意插件清除工具，结果也差不多，根本无法彻底清除掉聚搜搜索工具条。那么如何扯掉这张令人讨厌的狗皮膏药呢？



多种删除方法：

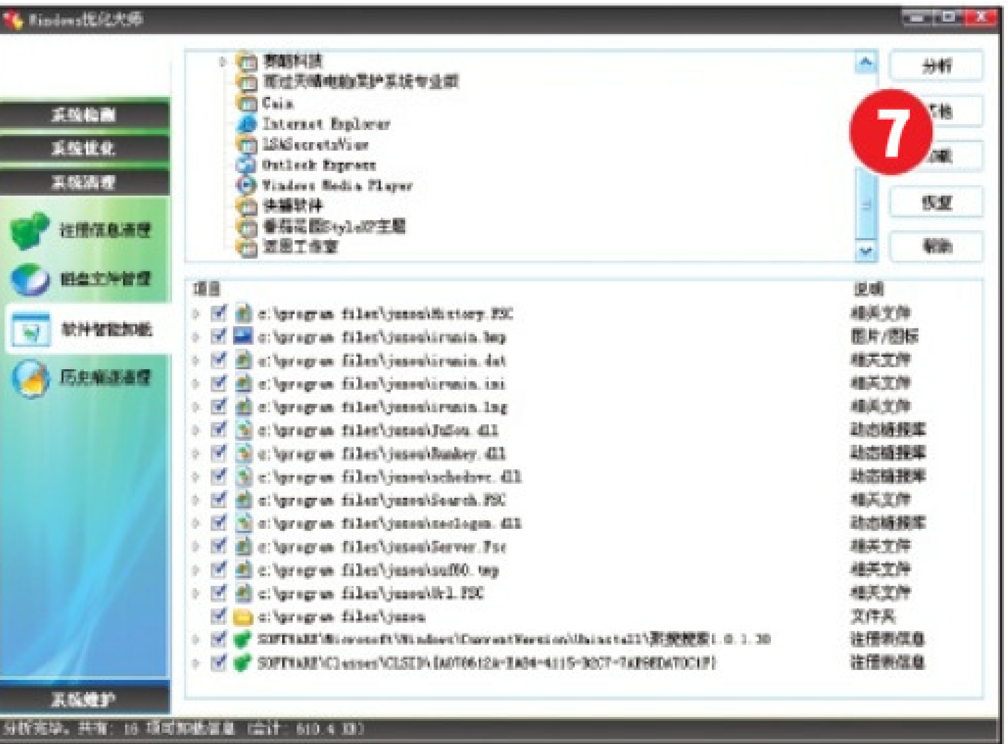
1.智能卸载，兼职赶流氓

有许多优化软件或智能卸载类软件，可对指定的恶意流氓插件进行分析，完全卸载恶意流氓软件。这里以Windows优化大师为例，介绍如何利用此类工具清除聚搜搜索。

安装并执行最新版优化大师软件，选择左侧边栏中“系统清理”→“软件智能卸载”，在右侧点击“其他”按钮，在弹出对话框中浏览聚搜安装文件夹目录“C:\Program Files\Jusou”。在“文件类型”中选择动态链接库，指定聚搜程序主DLL文件“JuSou.dll”（**图6**）。点击“打开”按钮，弹出确认对话框，确定后，优化大师即可自动分析聚搜的相关文件了。



分析完毕后（**图7**），在窗口列表中会显示所有流氓软件相关程序文件。点击“卸载”按钮，在弹出确认框中选择“是”，然后询问是否备份，选择“否”。最后点击确定按钮，即可自动删除相关程序文件。



然后再到“C:\Windows\”目录中将聚搜的可执行文件“iun6002.exe”删除，还需删除C盘根目录下的“聚搜搜索大全”文件夹，以及“C:\WINDOWS\system32\JuSou”文件夹（该文件夹的删除比较特殊，可参照下面的介绍进行操作）。这些文件不删除也不会造成其他影响，但为了保证系统清洁，最好还是彻底删除遗留文件。另外，还可用优化大师清理一下注册表中遗留的垃圾。删除完毕重启系统后，即可完全卸载聚搜插件。

2.手工删除，驱除聚搜的核心

使用360安全卫士或其他软件清除聚搜搜索之所以未能成功，有一个很重要的原因——没有彻底删除所有流氓文件，聚搜搜索工具条会借助未完全清除的文件，从官方网站上再次下载安装程序，并在后台悄悄安装。因此重启系统后，聚搜搜索工具条又会再次出现。

在最新的“聚搜搜索IE工具栏 1.0.1.27”版中，手工删除残留的流氓程序文件时，只有文件夹中名为“Seclogon.dll”的文件无法删除。这是由于聚搜搜索采用特殊DLL注入方式进行自我保护，将“Seclogon.dll”文件注入到系统进程“Explorer.exe”中，一直被系统使用，而在Windows系统中正在执行的文件是无法删除的。根据“Seclogon.dll”文件的保护原因，可采取结束相应进程再进行删除的方法进行清除。

步骤一：查询并结束调用进程

首先，需要知道是哪个程序进程调用了“Seclogon.dll”文件。

执行进程管理工具“Process Explorer”，点击菜单“查找”→“查找句柄或DLL”命令，打开DLL文件查找对话框。在弹出对话框中输入要删除的文件名“Seclogon.dll”。点击“搜索”按钮，可看到“Seclogon.dll”文件是被“Explorer.exe”进程所调用（**图8**）。

按下组合键Ctrl+Alt+Del，打开Windows任务管理器，切换到“进程”选项页，查找并结束宿主进程“Explorer.exe”。



步骤二：删除流氓文件

用Windows任务管理器将“Explorer.exe”进程结束之后，桌面将会消失，此时如何删除“Seclogon.dll”文件呢？

在Windows任务管理器中切换到“应用程序”标签页，点击“新任务”按钮，打开创建新任务对话框（**图9**）。点击对话框中“浏览”按钮，在弹出对话框中将“文件类型”设置为“所有文件”，浏览定位到“C:\Program Files\Jusou\”文件夹，在右键点击文件夹中的“Seclogon.dll”文件，在弹出菜单中选择“删除”命令，或直接按下Del键，即可彻底删除残留的聚搜搜索文件了。

删除完毕后，在刚才创建新任务对话框中，输入“Explorer.exe”后点击“确定”即可重现桌面。



步骤三：

手工清除流氓软件核心文件后，还需要删除上面介绍过的其他残留文件，其中重点是“C:\WINDOWS\system32\JuSou”文件夹的删除。在删除该文件夹时，会弹出错误提示：“无法删除bak.：找不到指定文件”。

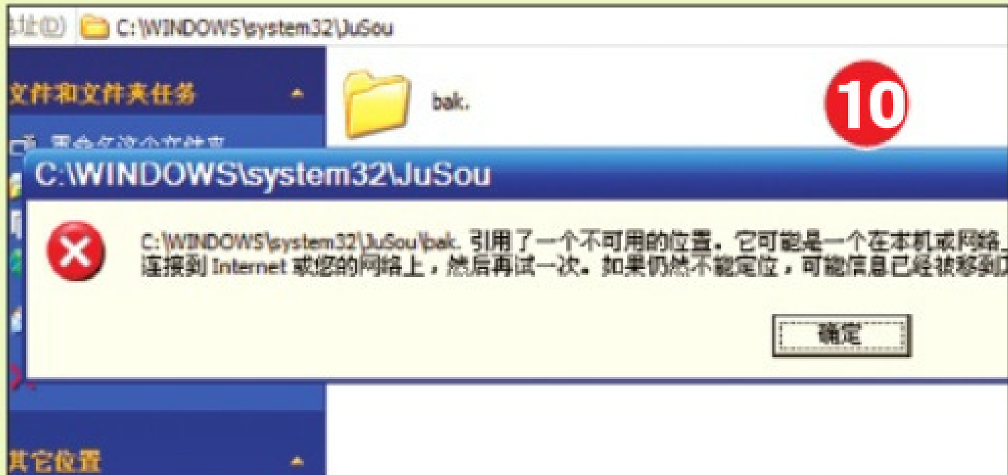
当我们打开“C:\WINDOWS\system32\JuSou”文件夹时，可看到其中明明有“bak.”文件夹，但删除或双击访问时，提法无法访问该文件夹（**图10**）。仔细观察的话，可看到这个文件夹名最后带了一个“点”，正是这个“点”导致了文件夹无法访问。

其实这个文件夹是通过“MD bak..\”命令建立的，由于Windows特殊的命令机制会导致其中一个点消失，具体原理这里不细说了，讲讲如何手工删除这个文件夹。

点击“开始”菜单→“执行”，输入命令“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。在命令行中执行如下命令：

```
RD bak..\ /s /q
```

命令执行后，即可删除掉“bak.”目录及其中所有文件（**图11**）。





二、强制删除——顽固流氓的综合解决方案

“聚搜搜索IE工具栏”之类顽固型恶意插件，有一个很明显的特点——使用流氓插件清理工具无法彻底删除所有程序文件，手工删除程序文件时，又会提示出错。对这类顽固流氓软件，可借助特殊软件进行清除，或使用手工方法强制删除。

对顽固流氓，直接删除流氓程序文件夹可能是最好的清除方法。但流氓软件恶意插件所采用的自我保护方式多种多样，如DLL注入、驱动保护、HOOK、Rootkit隐藏等。对各种流氓软件需要采用不同方法进行强制删除。下面我们根据不同情况，介绍各种强制删除方法，大家可在清除流氓软件实际过程中尝试选用，相信没有删除不了的流氓软件！

1.强删正在调用的流氓文件

“聚搜搜索IE工具栏”是一个典型的通过DLL注入调用保护的流氓软件，对于此类正在调用执行中的流氓软件，除了采用上面的“Process Explorer”工具定位调用进程，手工结束进程并删除文件外，还可使用下面几种方法进行尝试删除。

方案一：纯手工反卸载DLL法

DLL文件通常需要注册后才能被调用，反注册DLL文件后由于DLL无法被调用，因此就可顺利删除文件了。

点击“开始”菜单→“执行”，输入命令“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。在命令提示符中进入DLL文件所在文件夹路径，输入如下指令：

regsvr32 /u 文件名

其中“文件名”表示要删除的DLL文件名。例如上面要反注册“Seclogon.dll”文件，可执行如下命令：

regsvr32 /u Seclogon.dll

回车后执行命令，即可弹出反注册“Seclogon.dll”文件成功提示对话框（**图12**）。

如果要删除文件有多个，那么需要用同样方法解除注册后进行删除。



方案二：Unlocker，为文件解锁

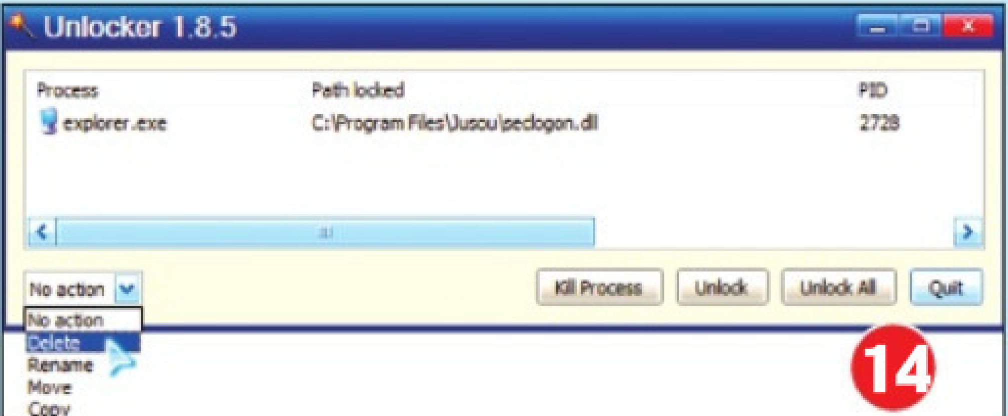
上面的反注册方法对一些普通流氓软件有效果，但对于“聚搜搜索工具栏”和其他一些特别顽固的流氓软件，那就需要强制卸载已被调用的DLL，才能顺利删除。这时可使用一个名叫Unlocker（下载地址：http://www.skycn.com/soft/23022.html）的软件自动化卸载清除。

安装Unlocker后，右键点击要删除的流氓软件文件，例如上面的“Seclogon.dll”文件，在弹出菜单中选择“Unlocker”命令（**图13**）。

点击该命令后，将自动弹出Unlocker对话窗口，Unlocker会检测流氓文件是被其他某个进程使用，并在列表窗口中显示当前锁定或使用这个文件/目录的进程（**图14**）。在左下角处“Action”操作下拉菜单列表中，可选择解锁后的操作命令“Delete/删除”，再点击“Unlock”按钮，即可成功解锁并自动删除文件。

另外，Unlocker也可用于批量删除整个流氓软件文件夹。例如要清除聚搜搜索，可直接选择“C:\Program Files\Jusou”文件夹中所有文件，点击右键调用Unlocker，将会列表显示所有调用进程。点击“Unlocker All”按钮，就可完全删除所有文件了。





方案三：Pocket KillBox——抢先机，除流氓

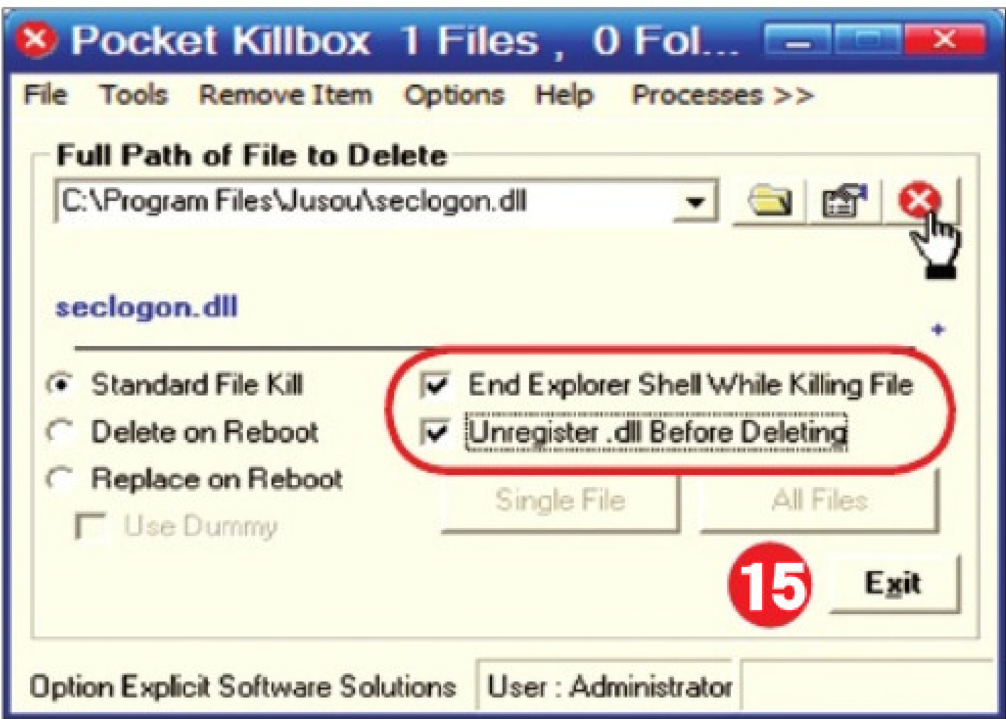
有一些特殊的通过“Csrss.exe”“Winlogon.exe”进程调用保护的流氓软件，使用Unlocker或其他工具从进程中强制卸载调用时，有可能会造成系统死机崩溃。碰到这类流氓软件，可利用“Pocket KillBox”（下载地址：http://www.crsky.com/soft/4640.html）工具在系统进程未调用文件前将其删除掉。

标准删除方式

标准方式可删除大多数正在打开调用的流氓文件。

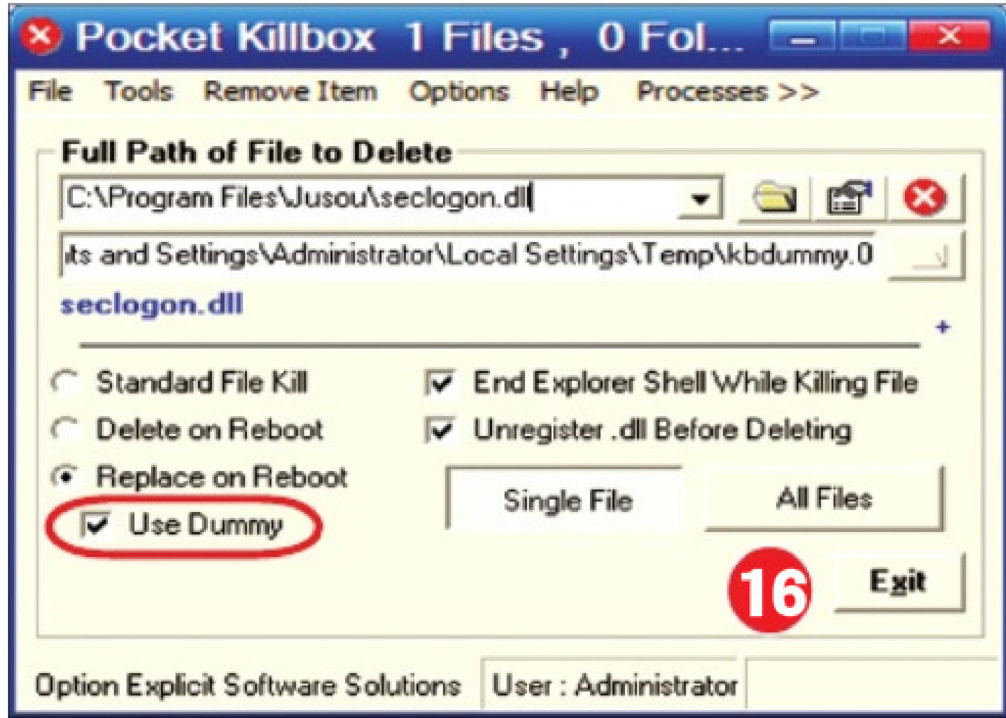
执行Pocket KillBox工具，在“Full Path of File to Delete”中输入要删除的流氓文件路径，也可直接浏览指定整个流氓软件文件夹。然后在下方选择“Standard File Kill”标准删除文件模式，点击红色的“Delete File”按钮，弹出提示对话框，询问是否对删除文件进行备份，点击“否”按钮，即可彻底删除病毒文件（**图15**）。

有许多流氓软件DLL文件是注入到系统进程“Explorer.exe”中的，例如上面的聚搜搜索，在删除DLL文件前，可先进行卸。可在KillBox中选择删除模式为“End Explorer Shell While Killing File”项，即可在删除文件时自动结束“Explorer.exe”进程。



重启替换删除方式

如果上面两种方法都无法删除文件，那么说明文件是注入到了关键系统进程中，必须在系统进程未调用文件前将其删除。使用Pocket KillBox的重启替换法，效果非常好。另外，可勾选“Delete on Reboot”（重启删除），重启系统时删除该文件，基本上可清除掉所有顽固文件。不过最有效的方法，还是勾选“Replace on Reboot”（重启时替换文件）项，再选择“Use Dummy”项（**图16**），点击删除后，可在启动系统时，用空文件替换掉顽固文件，下次再启动时文件就无法调用了。



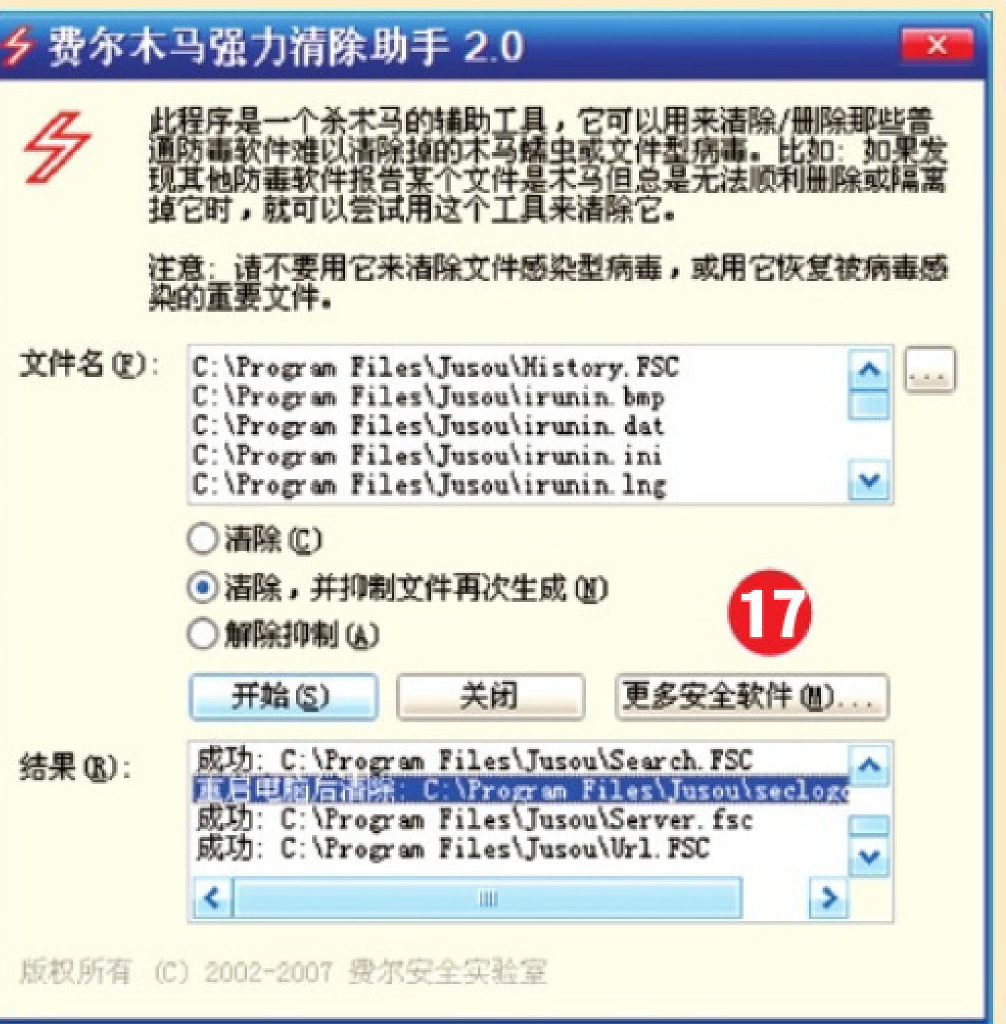
2.特殊类型的流氓软件删除

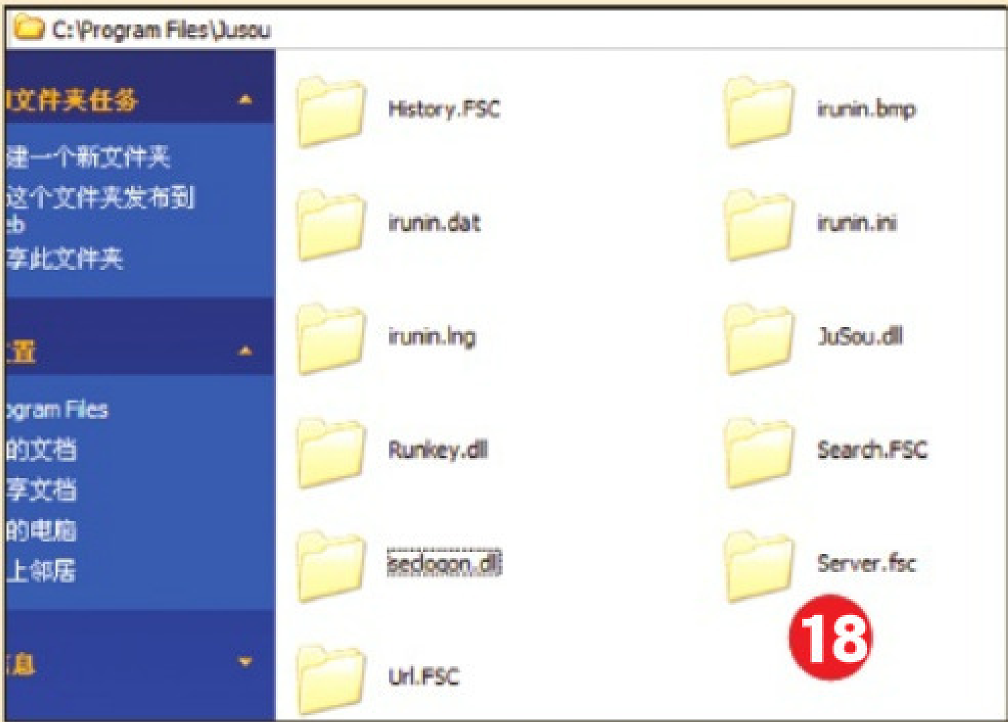
除了采用DLL注入方式进行自我保护外，有一些流氓软件还会采取特殊方式扎根在系统中，例如在删除后会自动再生，或采用Rootkit驱动隐藏流氓软件等。对于这类特殊流氓软件，可采用有针对性的工具进行清除。

方案一：PowerRmv，剿灭再生幽灵型流氓

有一些比较顽固的流氓插件文件，每次成功清除后不久或重新启动系统时又重复出现了，犹如幽灵般反复出现，让人束手无策。对于这类再次生成的顽固文件，可使用“费尔木马强力清除助手（PowerRmv）”（下载地址：http://download.csdn.net/source/340516）。

在安全模式下，执行费尔木马强力清除助手PowerRmv，在文件名框中浏览指定要删除的文件路径。在下方勾选“清除，并抑制文件再次生成”项（**图17**），点击“开始”按钮进行清除并防止文件再次生成，一般流氓软件就很难再复活了。





这里可看到，难以清除的聚搜搜索“Seclogon.dll”文件被清除成功了。打开聚搜搜索程序文件夹，发现其中所有程序文件被删除，并自动新建了同名文件夹（**图18**），以有效阻止文件再生。

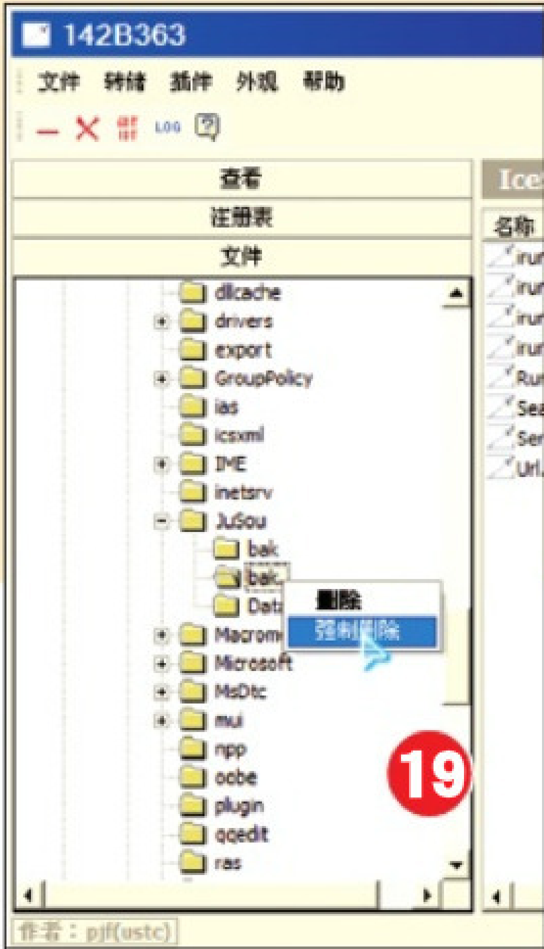
方案二：Rootkit隐藏，躲猫猫的流氓文件删除

在“聚搜搜索工具栏”的前几个版本中，采用了特殊的保护技术。使用360安全卫士或其他流氓软件清除工具，可检测到流氓插件文件，但打开资源管理器却查看不到该文件。出现这样的情况，往往是由于病毒文件采用

Rootkit驱动内核保护进行了隐藏，此时就可用到冰刃“IceSword”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/37828.html）进行删除。

冰刃IceSword可通过获取系统底层内核控制权限，轻松检测出各种隐藏的Rootkit木马，并进行系统修复，对付流氓软件之类更是小菜一碟。

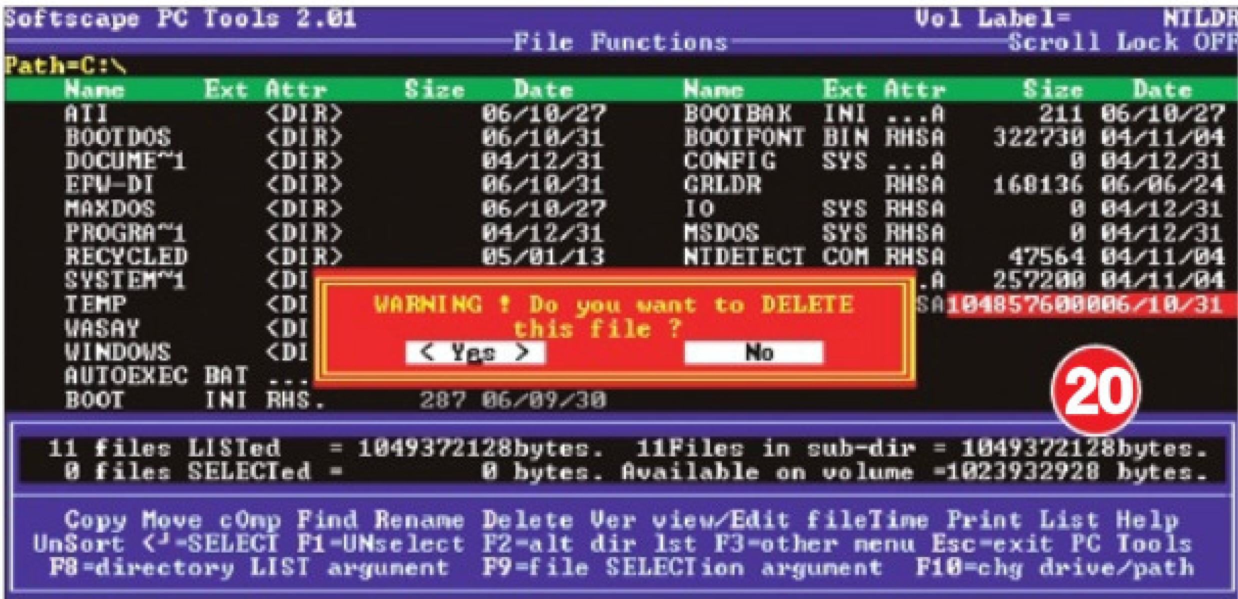
执行IceSword后，点击左侧边栏“文件”，在文件查看器中可看到所有隐藏文件，包括设置了隐藏属性或采用Rootkit技术隐藏的流氓文件。找到相应文件，然后点右键选择菜单命令“强制删除”即可（**图19**）。也可直接删除整个流氓软件文件夹。



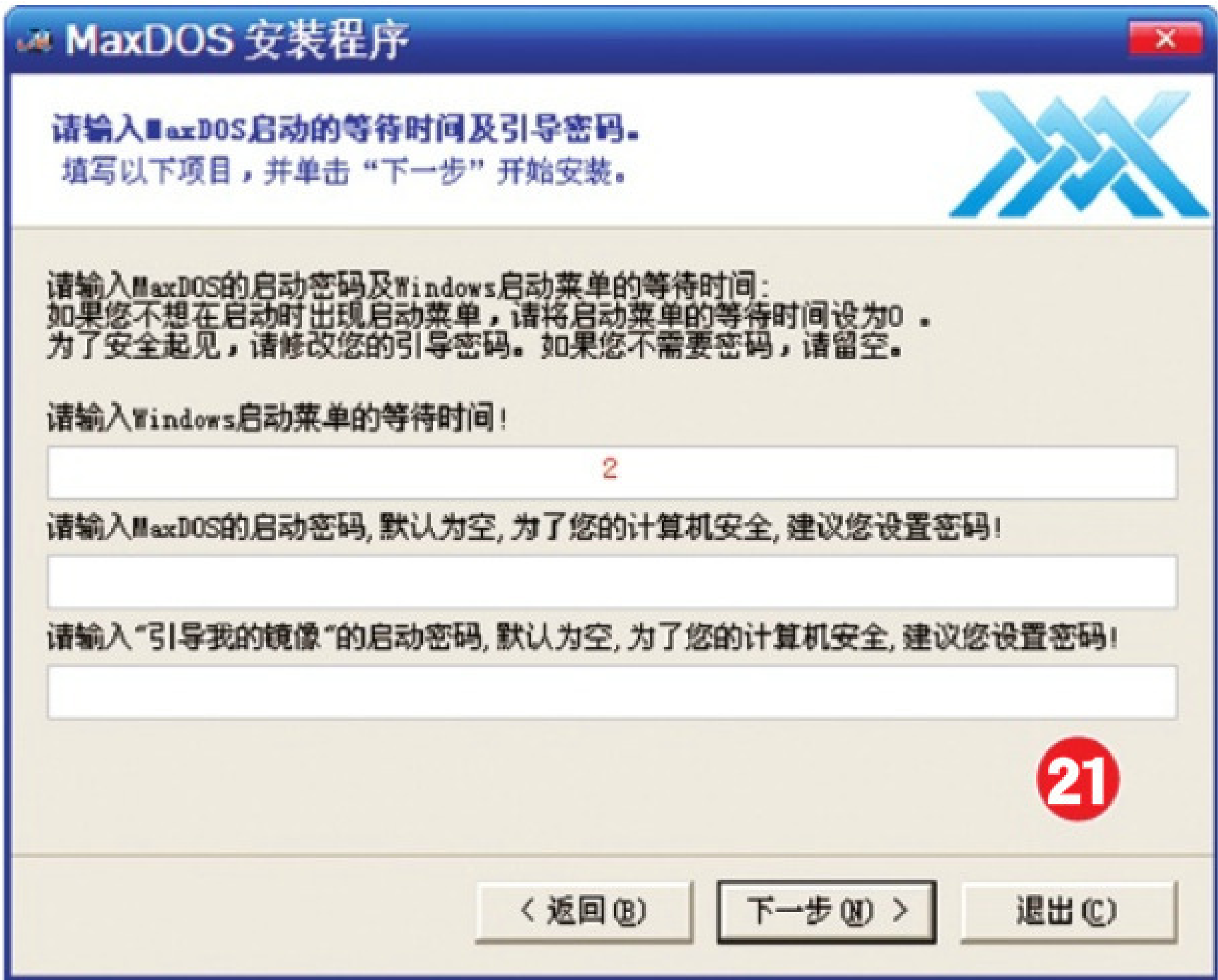
三、DOS/PE模式，删除流氓文件的终极方法

如果上面介绍的所有方法都删除不掉某个顽固文件，那么这个文件不能用普通方法对待了，终极的顽固文件删除方法就是进入DOS模式或Windows PE系统中进行删除。在DOS模式或Windows PE系统中，由于受感染的系统并未执行，因此流氓软件也未激活，此时可顺利删除各种受保护的流氓软件程序文件。

在Windows系统中，可执行DOS磁盘工具PCTools（下载地址：http://www.mydown.com/soft/utilitie/system/396/438896.shtml），该工具是一个DOS图形界面程序，可在模拟DOS模式下对磁盘进行操作删除。直接回车进入文件管理器中，可用光标移动选择进入文件夹指定文件，然后按下“D”键，将会提示是否确认删除文件，选择“是”，按下回车键，即可删除流氓文件了（**图20**）。由于PCTools是直接在物理磁盘上进行数据操作，因此可有效删除大部分顽固文件。



在Windows下用PCTools删除不了的文件，则可进入纯DOS模式进行删除。在XP系统或Vista系统中，可执行安装“MaxDOS v7.1”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/19793.html）之类的DOS引导工具，这些工具可让XP或Vista拥有真实DOS环境，从而百分百删除流氓文件。



执行MaxDOS安装程序，在安装过程中，会要求设置Windows启动菜单的等待时间，还可设置一个用于进入MaxDOS启动菜单的密码，默认为空（**图21**）。安装完成后，会在系统盘下创建一个名为“boot”的文件夹，里面包含了用于在Windows系统引导前启动DOS的文件。

重启电脑，在启动过程中可看到Windows引导菜单中多出了一个MaxDOS引导菜单项目。选择该启动项目后按下回车，出现MaxDOS启动画面，选择其中的“执行全中文DOS启动盘”项，回车后要求输出刚才安装时的启动密码。进入MaxDOS启动菜单后，可看到启动菜单中有几个选项，选择其中第一项“MaxDOS工具箱”（**图22**），回车进入到DOS命令符下，手工输入DOS下的删除命令：del，即可彻底删除所有流氓文件了。



此外，也可制作Windows PE系统引导盘，或直接在硬盘上安装Windows PE系统，进入图形界面进行删除。

第三部分 清除在前，修复在后——破坏型流氓软件的清除与系统修复

使用上面介绍的方法再加上一些系统知识，基本上可清除所有流氓软件了。不过有些流氓软件在清除之后，会造成一些后遗症，例如不能上网、主页被修改、文件关联被修改、注册表被禁用等、安全模式被破坏等。对于这类破坏型的流氓软件，需要专门查杀并进行系统修复操作。

一、无耻，网络破坏型流氓Roogoo的清除修复

表现状况说明：

Roogoo广告插件是一个经典的网络破坏型流氓软件。中了Roogoo广告插件后，一打开百度或Google之类网页时，就会弹出搜索结果广告窗口。Roogoo无法删除，最严重的是它会损坏WinSock协议，用户无法上网，往往只有重装系统。

使用软件清除：

如果使用360安全卫士或其他流氓软件清除工具，可检测到Roogoo广告插件，提示名为“通用搜索”，危险级别为高，文件名为“Bootvid32.dll”“Wmpcd32.dll”或“RGWatch.sys”，出品公司为“www.roogoo.com”（**图23**）。使用360安全卫士或手工方法，可清除流氓软件主体文件和注册表残留，但清除之后无法正常上网。由于Roogoo病毒是与Windows通讯协议绑定在一起的，会破坏系统中用于Winsock协议的“Winsock.dll”和“Wsock32.dll”文件，所以删除病毒文件后网络连接无法正常使用，必须修复网络协议才能正常上网。



修复网络：

1.使用360安全卫士修复网络

执行360安全卫士，点击工具栏按钮“高级”，切换到“高级工具集”界面。点击“LSP修复工具”，打开网络协议修复工具。

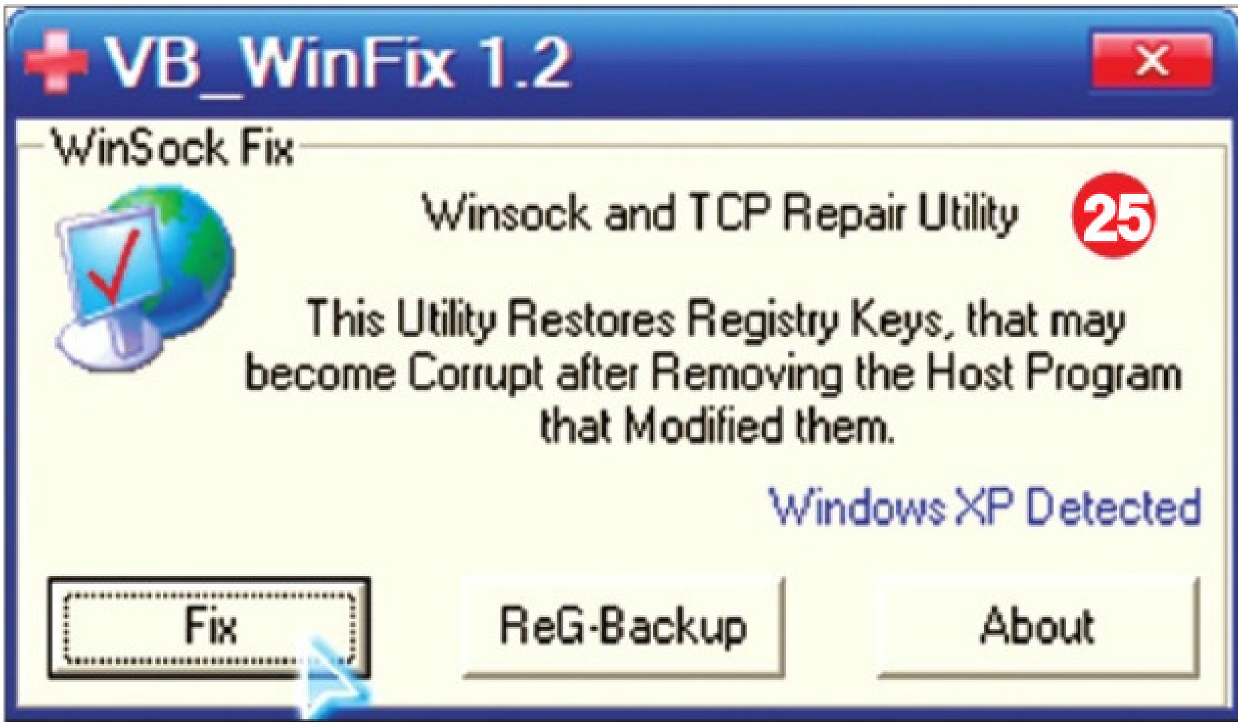
在中间网络协议列表中，可看到两个蓝色可疑项：“MSTCPChain provider”和“MSTCP provider”。这两个项目默认对应文件应该是“Mswsock.dll”，现在对应文件为“Svcpack.dll”（**图24**）。

点击“修复Winsock LSP”按钮，开始进行修复，修复成功后重启系统，网络能正常使用了。如果不能正常修复成功的话，可点击“恢复Winsock LSP到初始状态”，即可将Windsock LSP恢复到最初始状态。



2.专用网络协议修复工具WinsockFix

“WinsockFix”是一款更为强大的网络协议修复工具，执行WinsockFix工具，点击“Fix”按钮，确定后询问后开始修复，修复完毕后会要求重启系统，重启后就可正常访问网络了（**图25**）。



二、外国流氓Security Toolbar，浏览器劫持类流氓的清除与修复

在上一些国外网站时，有可能会中一种名为“Security Toolbar 7.1”的流氓工具插件，这是一款典型的浏览器劫持类流氓软件。

表现状况说明：

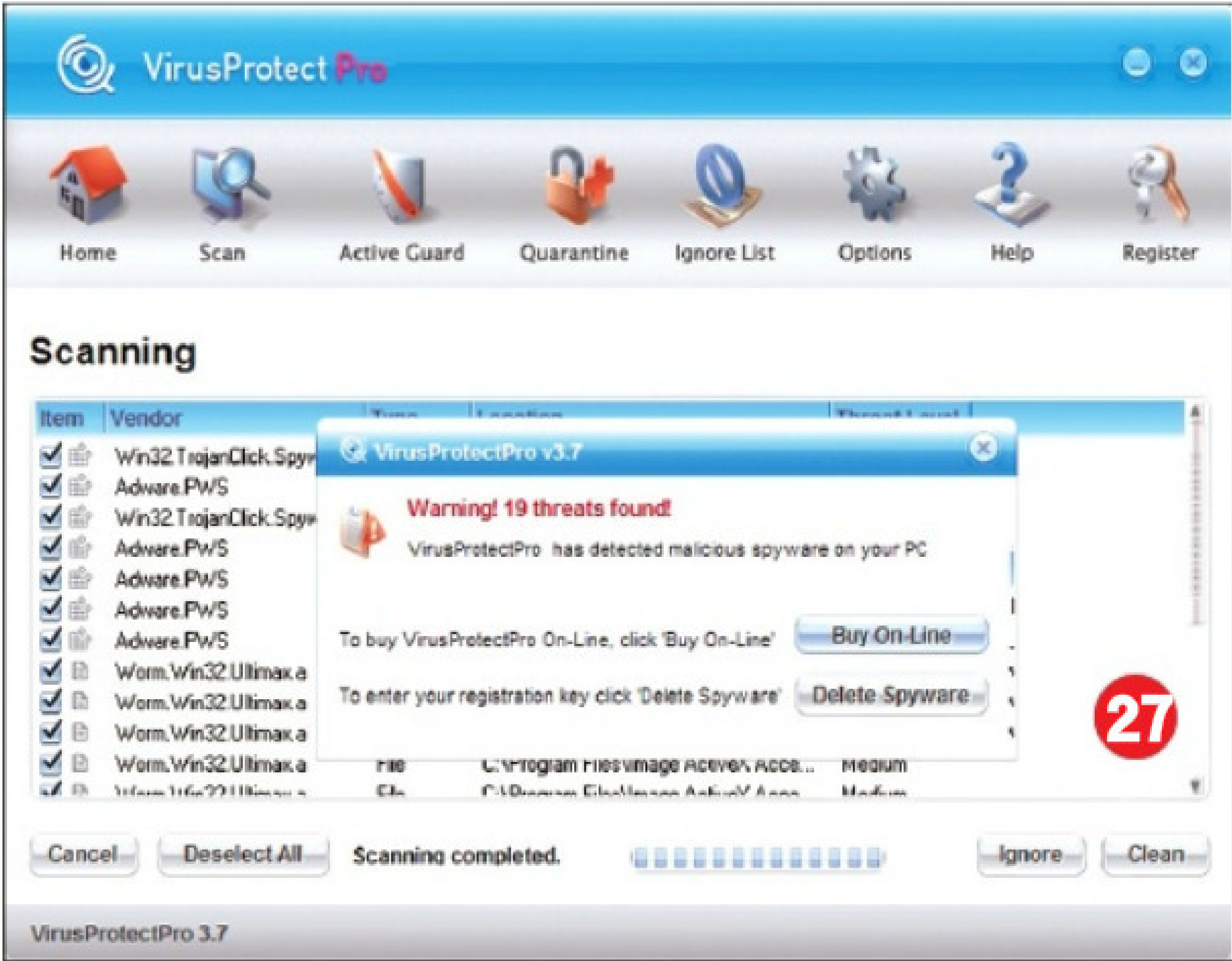
中招后，IE主页会被修改为某个国外网站“http://asecuremask.com/”，在关闭了IE的情况下，时不时会弹出一些广告网页窗口（图26），还会弹出一些虚张时势的安全警告窗口，提示用户系统中有漏洞，红色警告很显眼。

另外，在系统托盘区处不时有黄色警告图标提示闪动，用户点击时，会弹出一个英文木马扫描工具界面，它会发出虚假安全警报，告诉用户系统中扫描出了木马病毒（图27），但是要清除的话，就必须去花钱注册。



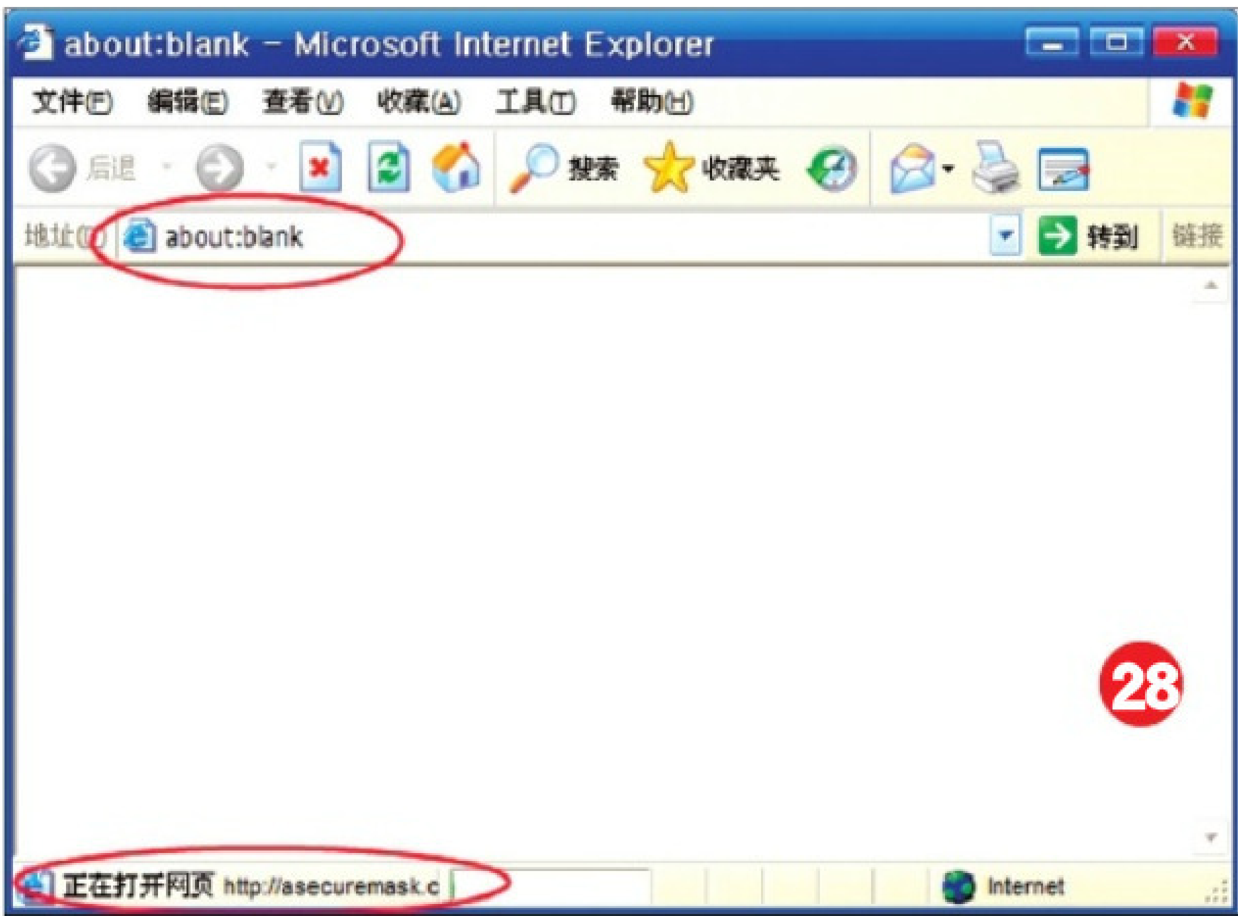
使用软件清除：

使用360安全卫士或瑞星卡卡之类的流氓软件清除工具，会检测到一款名为“Perfect Codec”的“恶意插件”和两款标记为“未知”的BHO插件。使用工具可自动清除，然而之后会出现一个奇怪的现象：将IE主页修改恢复后，每次启动IE，同样又会打开网站“http://asecuremask.com/”。甚至将IE主页设置为“使用空白页面about:blank”也同样会在打开浏览页时，提示打开空白页，但不到1秒钟，又转到了流氓网站（图28）。



这是什么原因呢？

打开“注册表编辑器”，点击窗口左侧依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\AboutURLs]分支，在右侧窗口中可看到很多“about:”参数，其中“about:blank”对应的就是“res://mshtml.dll/blank.htm”（图29）。可知，“about:blank”实质是借助注册表定义，也就是说空白页可被定义为任意网页，同样，流氓软件也可通过修改“blank”数据，将原来空白网页“about:blank”指向任意网页。



修复IE：

一般来说，空白网页主要通过流氓进程劫持调用，修改注册表相应键值来实现空白网页转向。由于空白网页转向的方式非常隐蔽巧妙，许多杀毒软件和安全工具都留下了这个死角，不对其进行检查和修复。要修复空白网页转向的问题，需要手工恢复注册表[HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Internet EXPlorer/AboutURLs]项目中的“blank”键值，将其数据还原为“res://mshtml.dll/blank.htm”即可。

另外，以下几个注册表键值数据也常被流氓软件所利用，需要修改恢复为初始状态：

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\AboutURLs]

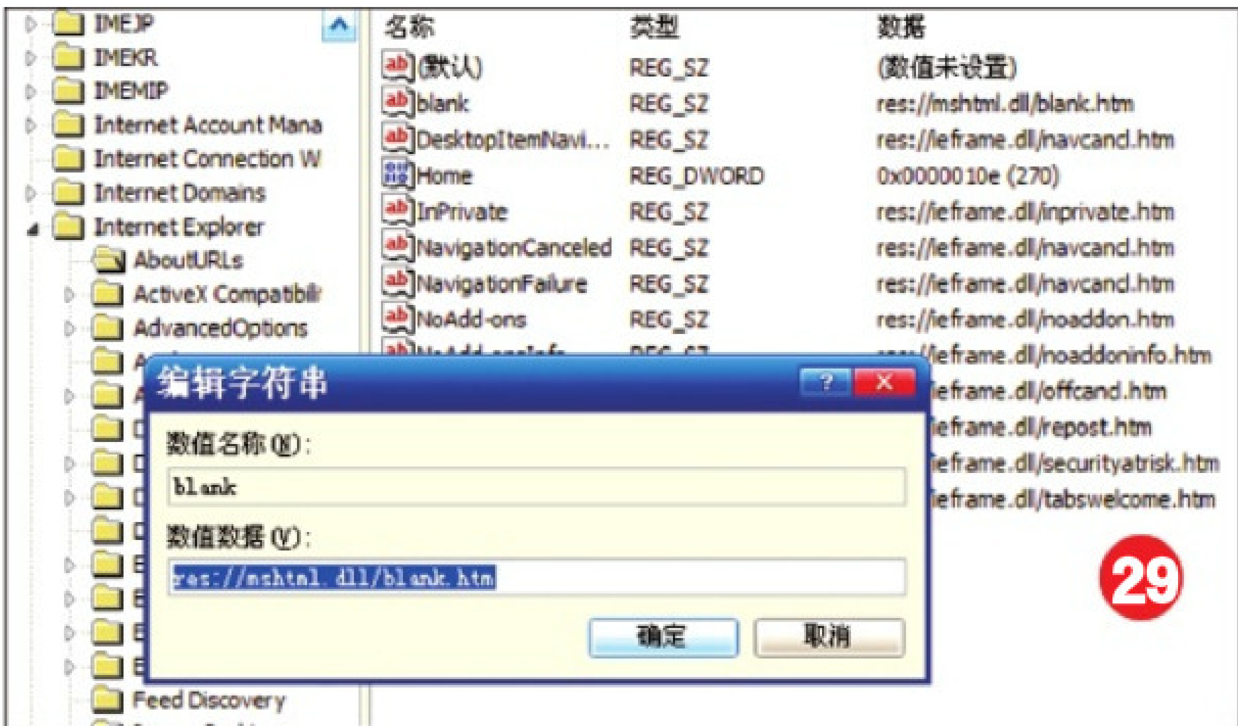
"NavigationFailure"="res://shdoclc.dll/navcancl.htm"

"DesktopItemNavigationFailure"="res://shdoclc.dll/navcancl.htm"

"NavigationCanceled"="res://shdoclc.dll/navcancl.htm"

"OfflineInformation"="res://shdoclc.dll/offcancl.htm"

"Home"=dword:0000010e

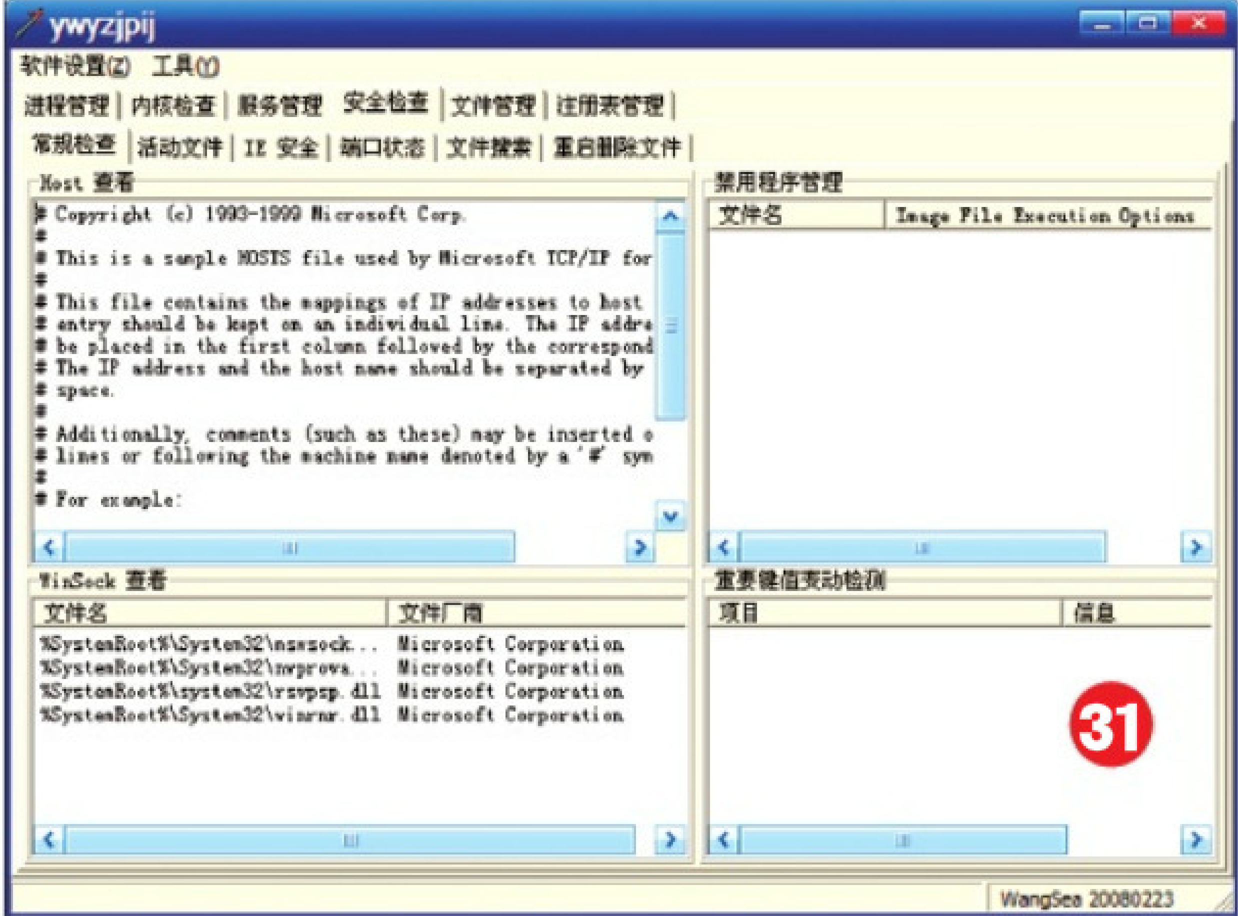


"blank"="res://mshtml.dll/blank.htm"
"PostNotCached"="res://mshtml.dll/repost.htm"

修改注册表后，需要重启系统，空白网页才能恢复正常。

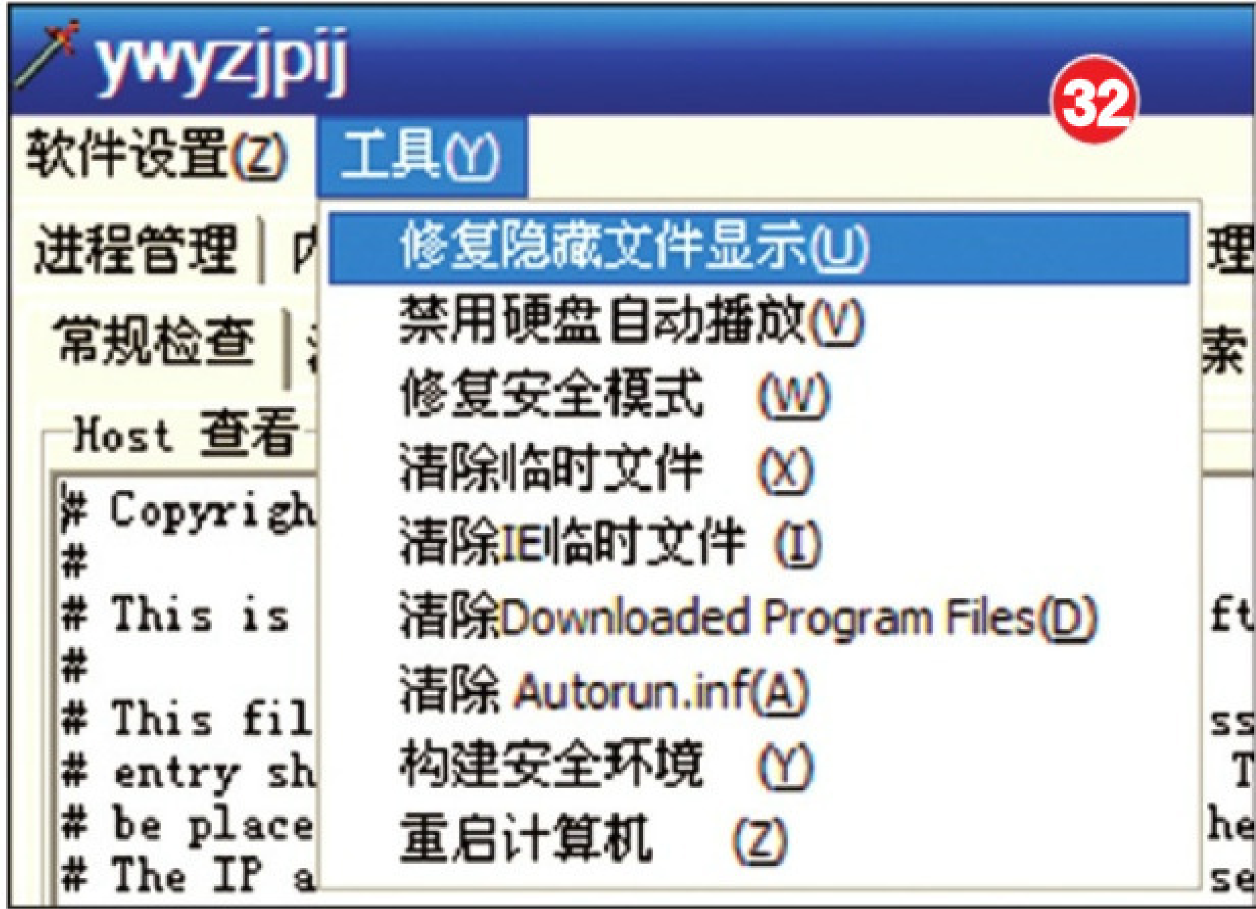
三、其他系统修复





除了上面这两类典型少见的破坏型流氓软件外，其他流氓软件还常常会破坏系统设置的方方面面，可利用各种安全工具进行自动修复。例如在360安全卫士中，点击“高级”→“修复IE”，即可修复常见的各种流氓软件破坏性操作（**图30**）。

使用Wsyscheck（下载地址：http://www.skycn.com/soft/40121.html）可轻松修复各种流氓软件清除后遗留的系统问题。例如在“安全检查”→“常规检查”中（**图31**），使用“Winsock检查”可检测和修复第三方DLL坏掉Winsock，引起网页不能浏览的情况。在“重要键值变动”中可修复一些对安全有影响的注册表项目修改列表，例如IE主页、默认页等。“禁用程序管理”中可解除被禁用的注册表编辑器、任务管理器等。“HOST查看”页面中，可修复流氓软件修改的本地域名解析。



另外，点击“工具”菜单，在弹出子菜单中还可选择修复隐藏文件显示，修复磁盘自动播放，重建被破坏的安全模式等（**图32**）。

结 语

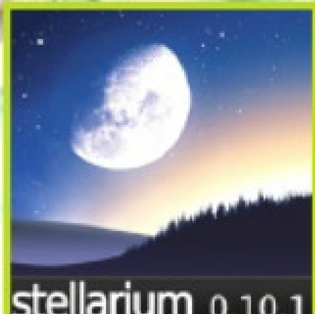
综合本文所介绍的各种流氓软件清除方法，就是一个全面方案——自动清除（主）+手工删除（辅）+系统修复。虽然不同的软件会使用不同的文件名，甚至同样的软件也会改变对应文件的名称以逃过用户的搜查。但用户只要掌握了方法，很容易找到对应的文件，然后顺藤摸瓜彻底清除。

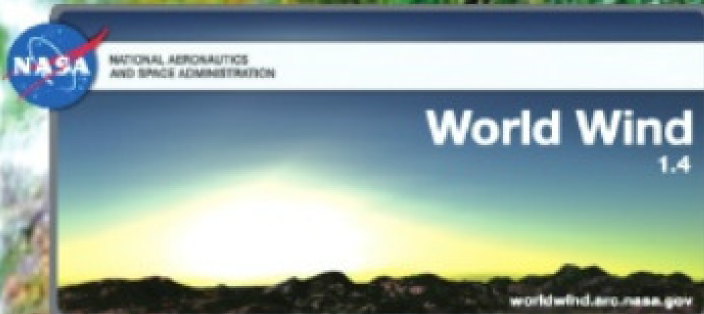
首先，使用各种流氓软件清除工具，自动扫描清除流氓软件。如果无法扫描到流氓软件，则手工进行检测扫描。如果工具无法自动彻底清除流氓软件，那么就手工强制删除，最后再用修复工具修复各种流氓软件遗留的系统问题即可。

本文介绍的是被流氓软件感染后的各种清理方法，要安全防范流氓软件对系统造成危害，除了事后清除之外，更重要的是事前预防。我们应该合理利用各种安全工具，例如影子系统、沙盘、HIPS主动防御软件等，再结合杀毒软件构建起坚固全面的流氓软件防线，同时打上各种系统漏洞补丁，让流氓软件无隙可入。P

世界任遨游
——三款探索猎奇软件







■河北 星空

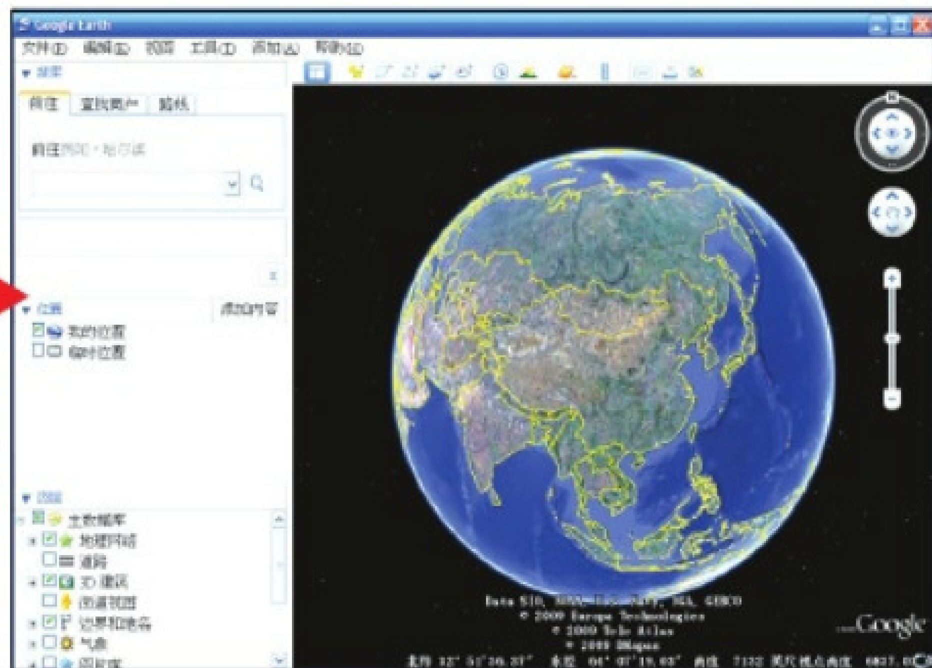
关键字：探索 猎奇 软件

编者按：记得很小时就听说过这样一句话：研究天文让人感慨人类的渺小，研究历史让人感慨人生的短暂。从此就非常向往宽阔的大地和浩瀚的宇宙。虽然现在没有机会环游世界，也没有条件去星际旅行，不过神奇的软件给了我弥补的机会。

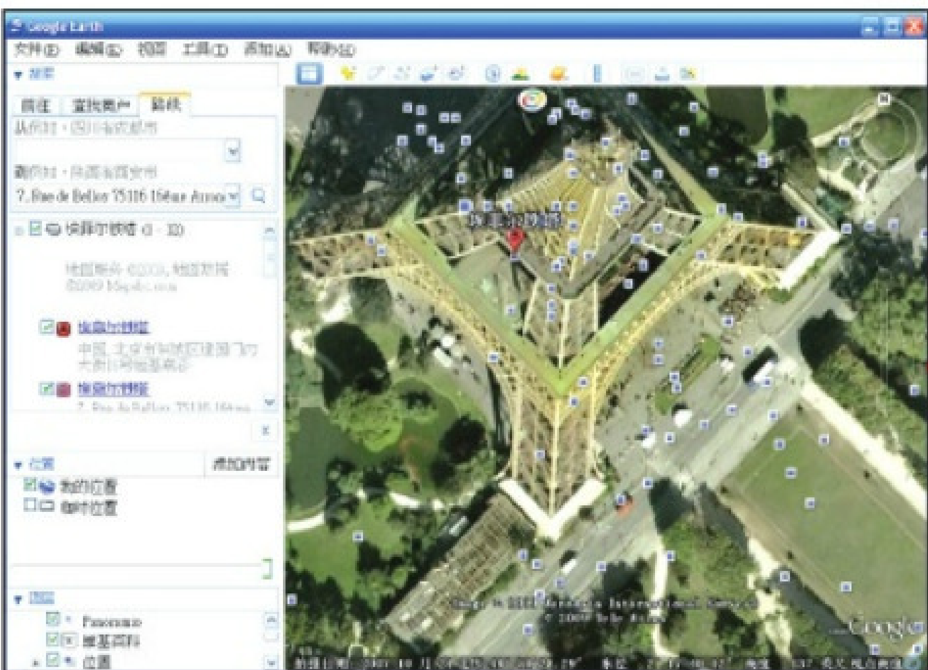
无论是从茹毛饮血的原始时代还是科技文明快速发展的今天，人类从未停止过探索的脚步。随着历史车轮的前进，人类将视野从陆地转移到了海洋和星空，“嫦娥奔月”也变成了了现实，而这也许仅仅是探索时代大幕的开启。而在这个网络时代，只要你对探索充满了好奇心，利用Google Earth、World Wind和Stellarium等优秀的地球和天体探索软件，我们这些普通人也能扮演考察专家、飞行员甚至宇航员等现实生活中难以企及的角色，以不同的角度和方式来观看这个对人类而言永远充满吸引力的大千世界，开启我们的探索之旅。这些软件所提供的丰富知识和卫星图片资料，会为你搭建一个探索和实现梦想的平台，只要你肯下功夫研究，我们完全可做到那些专家学者才能做到的事情——也许你就会是下一块不为人知历史遗址的发现者！

一、Google Earth——上天下地无所不能

Google Earth（下载地址：http://dl.google.com/earth/client/GE5/release_5_0/GoogleEarth-Win-Plus-5.0.11337.1968.exe）从诞生之日起就受到广大网友的喜爱和追捧，迅速成为互联网时代一颗璀璨的新星。利用Google Earth，足不出户就可让你“飞”往地球上的任何地方，看到卫星图像、地图、地形和3D建筑，包括外太空的银河系以及大洋峡谷，还以从其中丰富的地理知识中受益——它甚至都成为大家装机的必备软件之一。



1.观看大千世界

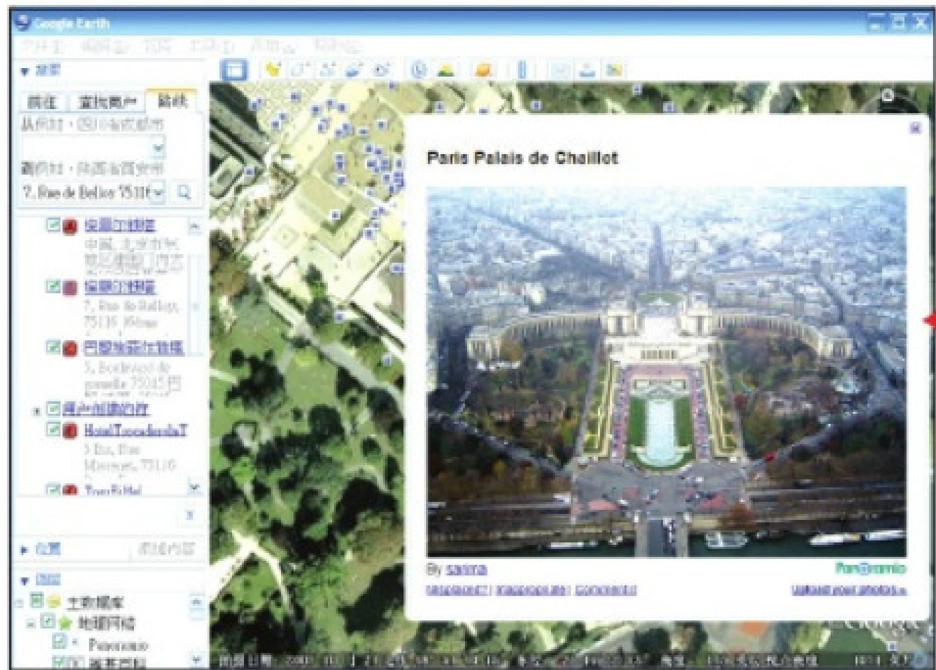


软件主界面的左侧上部是搜索栏，用户可输入想去“游览”的位置名称——如果我们想去巴黎看看埃菲尔铁塔，在Google Earth的主界面下面我们输入“埃菲尔铁塔”，在搜索框下就会很快列出与搜索条件相吻合的地点，如巴黎埃菲尔铁塔家庭旅馆、埃菲尔铁塔等，轻轻点击“埃菲尔铁塔”，虚拟地球就会快速旋转到法国上空并急速下降，直到埃菲尔铁塔上空。如果用户觉得还不能清晰地观看，将鼠标滚轮向上拨动，就可把你往埃菲尔铁塔进一步拉近，直到你清晰看到它的全景。

我们可看到，Google Earth提供的卫星图非常清晰（虽然是2007年10月份拍摄的），连地面上的汽车类型都可分辨清楚，而且卫星图的载入速度也很快（笔者是2MB光纤线路）。如果用户想看到卫星图中有关巴黎的更详细数据信息，选择软件左下的“图层”栏，就可对包括地理网络、道路、3D建筑、街道视图、边界地名、气象、图片库、景点等资料进行显示设置，其中3D建筑功能可将卫星图中的建筑物以仿真的3D灰色简图方式呈现在观察者面前，很逼真。

而“街道视图”则是Google在全球著名城市的街景采集车所拍摄的整条街道的全景照片所构成的一个非常真实的虚拟街景，开启该功能后，用户点击卫星图上的照相机图标，在弹出照片中选择“Jump into stveet view”，Google Earth就会将你带入到该条街道上，让你以一个行人的视角在大街上“漫步”，使用鼠标在画面右上的控制栏点击即可进行移动操作，非常有意思。





除了这些专业的照片，在卫星图中我们还可看到世界各地Google Earth爱好者拍摄的数量繁多的照片，点击这些以蓝色方块图标显示的照片，我们可更加清晰地浏览这个城市的美丽风光。

2.飞行鸟瞰

Google Earth还为用户提供了一种很有特色的游览方式，那就是使用飞行模拟器！点击软件的工具菜单，在其中选择“输入飞行模拟器”，就可在软件提供的两种飞机——美国著名战斗机F16和SR22螺旋桨飞机间进行选择，开启你的飞行员之旅了。如果你的PC上装有操控杆，无疑会更加方便。



SR22是一架速度比较慢的飞机，很适合初学者，等开熟练了再换F16。点击“开始飞行”后，映入用户眼帘的就是平显示器，上面表示了速度、方位、倾斜角度、垂直速度、油门、方向舵、副翼、升降舵、襟翼及起落架指示器、俯仰角和海拔高度等数据信息，跟真实飞机上的没什么差别。使用鼠标的话，在屏幕中心点击使光标变为 +（十字），随时可按空格栏暂停或继续飞行模拟器；要起飞，先按Page Up键增加推动力，并将飞机移动到跑道上；飞机开始移动后，将鼠标或操纵杆轻微向后下方移动；有足够速度后，就可起飞了；飞行可不是那么简单的，有关推动力、副翼、升降舵、方向舵、升降舵调整片或襟翼的调整，大家可利用Google提供的键盘快捷方式说明进行仔细研究，在这里就不再多说了。



3.海洋游览



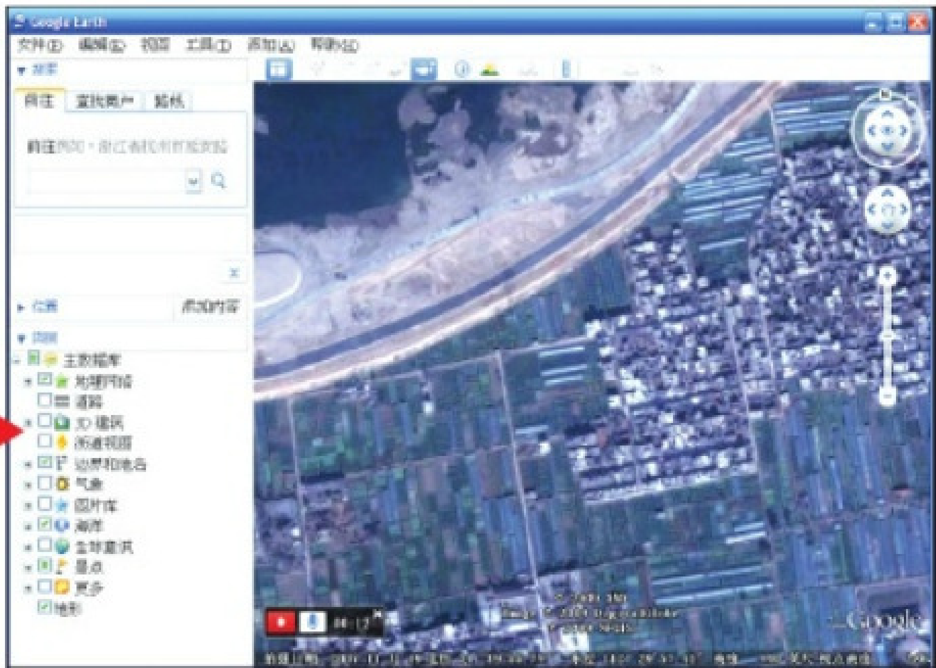
Google Earth 5.0新增的最大亮点就是“海洋游览”功能。确认在“视图”菜单中勾选“水面”、在“图层”栏中选择“海洋”之后，即可开始充满乐趣的海洋之旅了。你可自由地探索海洋地形（比如深海沟），了解各地著名海洋运动（冲浪或者潜水）地点、海滩、海洋保护区和海洋状况，获取濒危海洋生物的图片和视频，甚至还可跟随世界传奇海洋学家库斯托的足迹，浏览当年他在世界海洋各地留下的珍贵海洋考察和潜水视频，体验海洋探索给人类带来的乐趣和启迪。另外，还可查看来自BBC和“国家地理”等Google合作伙伴的独家内容，甚至探究泰坦尼克号等3D沉船的残骸！

Google Earth 5.0的另一个有趣功能就是“历史图片”功能了。如果你对自己周围的环境一直以来发生了哪些变化，就可利用Google Earth将你带回过去，只需点击“视图”菜单中的“历史图片”，就可在你想了解历史变迁的位置，利用可调节的时间刻度来对比过去和现在的卫星图，只需点击一下即可观察到城郊扩建、冰盖消融以及海岸侵蚀等变迁。相信你也会体验“忆往昔，看今朝，我此起彼伏”的心情。

4.地球导游

如果你对自己当“地球导游”很有兴趣，就可使用Google Earth 5.0录制游览，不管你是从一个位置“飞”到另一个位置，还是查看地形和内容、按自己的意愿四处看看，都可录制包含精确路程的游览记录，觉得不尽兴的话还可添加音乐或解说音频，另外还能与其他Google Earth用户共享这些游览。

具体操作步骤是：点击虚拟地球上方的工具图标栏，选择有摄像机标志的图标，在画面左下角就会显示出一个控制栏，点击红色的录制按钮即可开始录制，想停下来的话再次点击即可停止录制，随即就能进行播放操作；点击麦克风图标即可为你的演示录像配音，非常方便。Google Earth完全能让你过一把导游或解说员的瘾。



二、Stellarium——数星星的孩子

Stellarium（下载地址：http://jaist.dl.sourceforge.net/sourceforge/stellarium/stellarium-0.10.1.exe）可让你在自家电脑屏幕上享受一个完全属于自己的超逼真立体星空。

打开软件的主界面，就会以全屏显示的方式将你带到一块儿空旷的草地上，正对着就是蓝色的天空，如果你不习惯这种全屏显示方式的话，将鼠标移动到画面下部，在弹出的透明菜单中选择红色X图标（关闭程序按钮）左边的全屏模式按钮即可随时切换窗口和全屏显示（右图为窗口模式的软件界面）。另外，Stellarium内置包括简体中文在内的多语言界面支持，用户只需在界面左下弹出的菜单中选择Configuration Window（配置窗口），在其中的Program Language下拉菜单中选择倒数第三项China，就可将软件的绝大部分选项及信息显示为我们熟悉的文字。

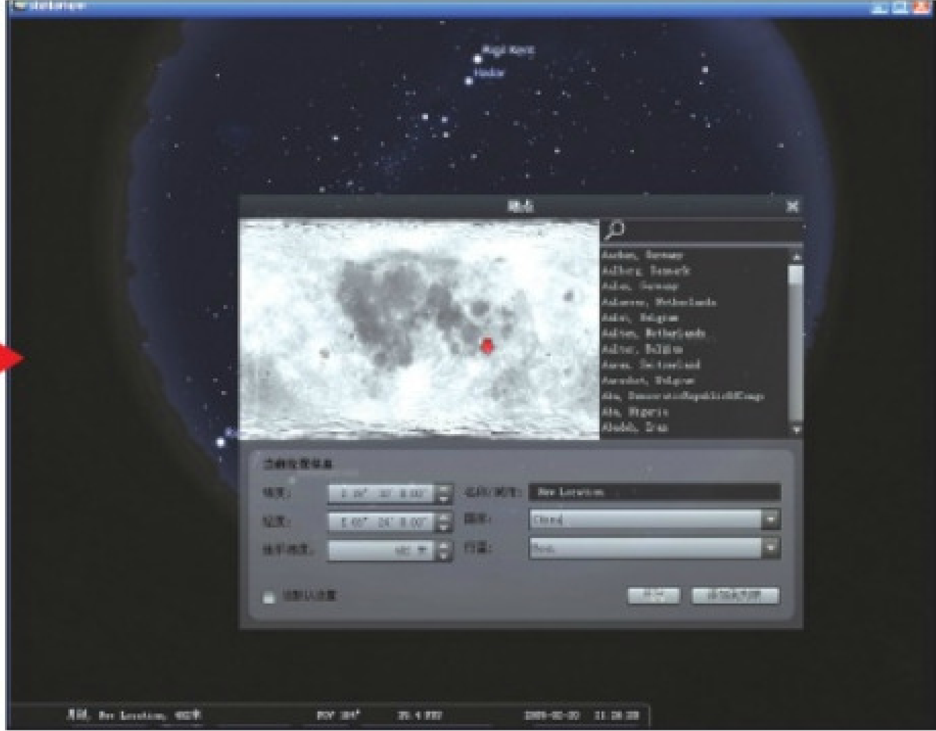


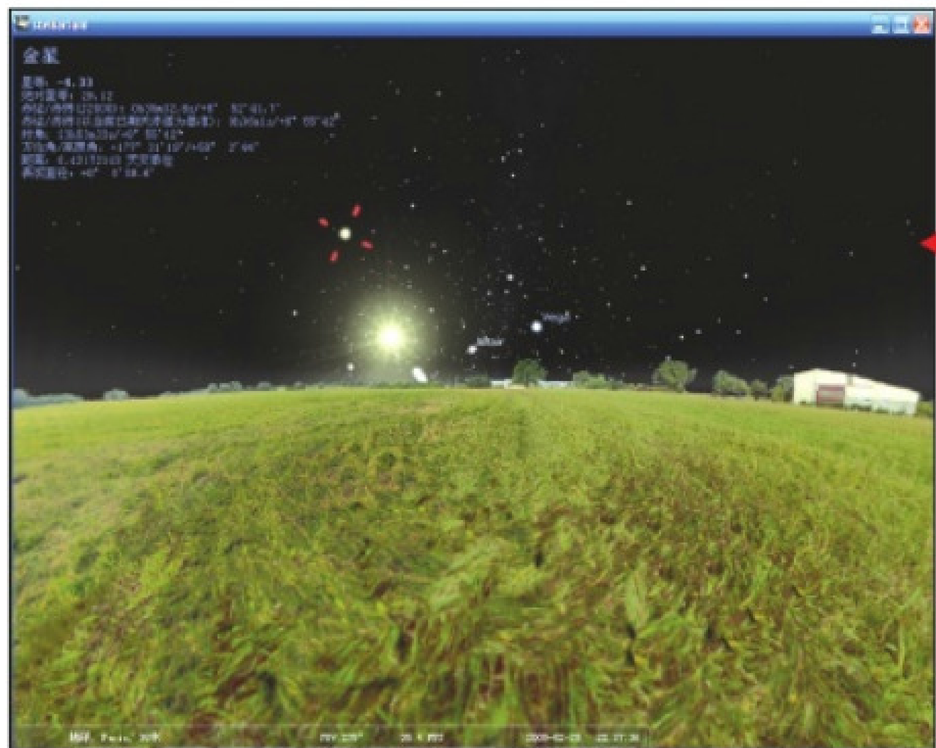
1.视角选择

在Stellarium中，用户可自由切换自己的视角。按住鼠标左键向各个方向拖动即可切换观察者的视角，想像一下——在夏夜的晚上，惬意地躺在草地上，仰望着天空中的繁星，多么美丽的画面。软件默认的观察地点是法国巴黎，用户可根据自己的需要自由选择观察地点，方法是将鼠标移到画面最下方，在弹出的菜单中选择第一项“地点窗口”，在随后的配置窗口中进行选择。如果你不想在数量繁多国家地区菜单中进行选择的话，直接用鼠标在地球图中进行快速选择。当你选择好观察位置时，在地球图下方的地点信息中就会显示出该地的经纬度、地平纬度（海拔）、国家的信息。



在这里就不得不提一下Stellarium的独特功能，它还能在“行星”下拉框中选择冥王星、太阳、月亮等30多种天体作为观测点！同样地，用户也可在这些天体的图片中快速选定观测地点位置。当用户想固定某个观测位置方便日后使用时，选择这个配置窗口左下角的“设默认值”即可。

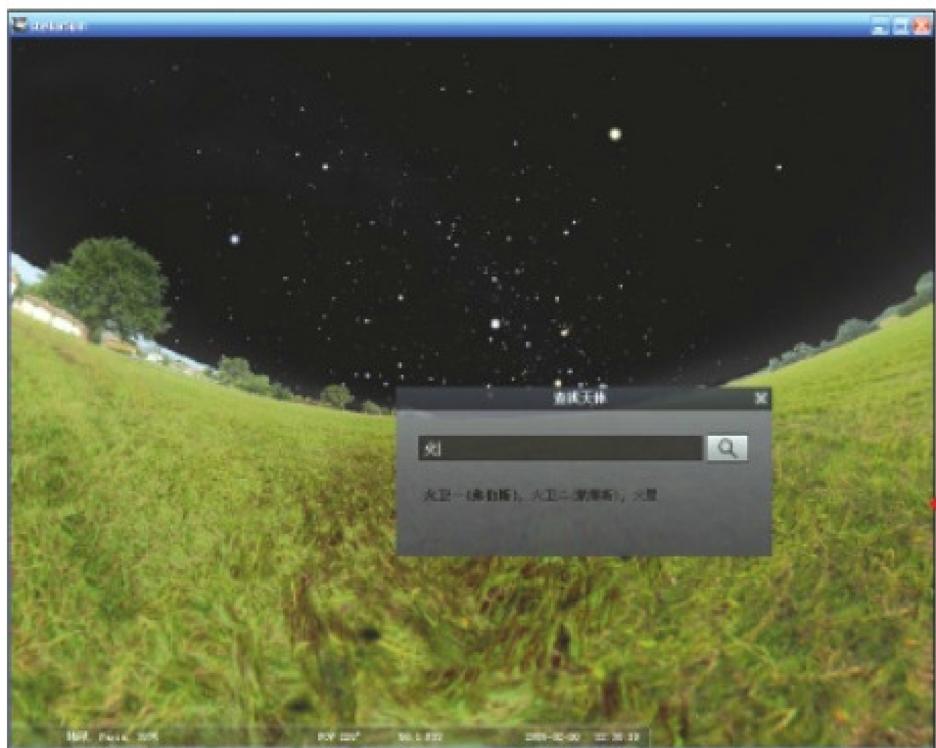




选择好观测点后，接下来就可好好凝视美丽的星空了。如果你是一个天文爱好者的话，相信都体会过想看清楚某个星体仰着脖子，不断调整天文望远镜的角度，弄得腰酸背痛脖子僵硬的痛苦感受。利用Stellarium我们无需费力，只需轻拨鼠标滚轮就能拉近你与星星的距离。比如我们点选那颗明亮的Venus（金星），在界面坐上就会显示金星的相关信息，如星等、绝对星等、赤径/赤纬、时角、方位角/高度角、光谱型、距离和视差等详细数据资料。

如果你想观看1年之后的星空中有哪些变化，在界面坐下的外弹菜单中选择第二个“时间/日期”图标，即可方便地设定年、月、日、时、分、秒等时间数据。



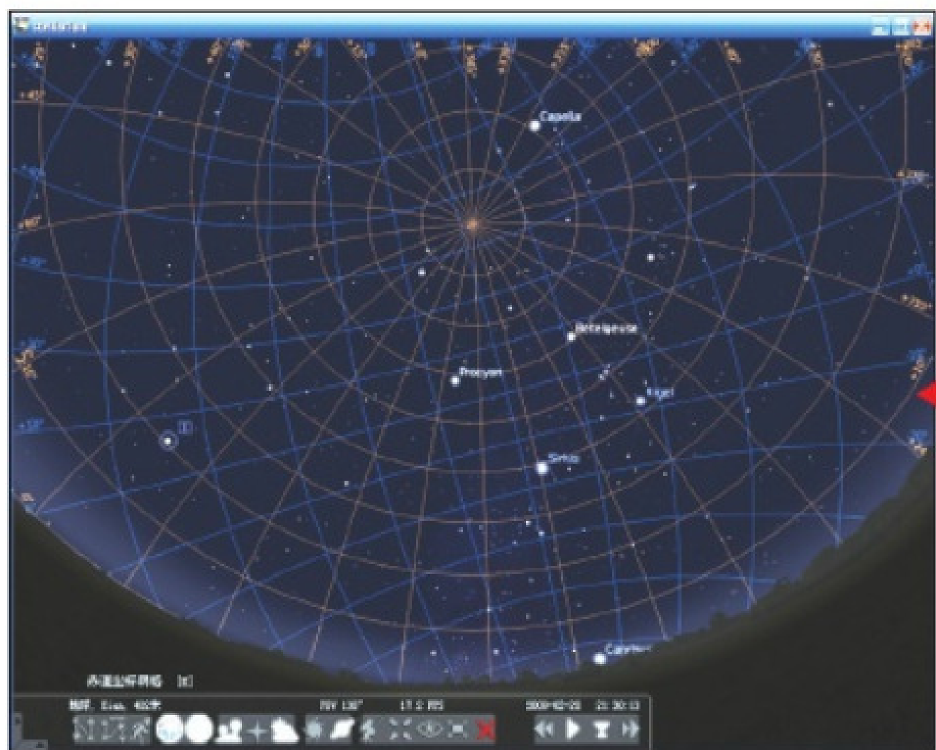


2.寻找闪亮的星星

面对茫茫星空，如何能快速找到一颗行星呢？按下软件界面左下菜单中的第四个图标“搜索窗口”，即可在弹出的查找天体对话框中输入天体名称，值得称道的是它具有模糊查找功能，无须输中英文名称即可在下方的提示名称列表中进行快速选择。输入好名称后按下放大镜图标即可快速为你在星空中定位该天体。

下面来给大家介绍一下该软件更为出彩的设计。将鼠标移动到界面下方，在弹出的浮动菜单中，我们可设定星座连接线、星座标识和星座想像图，右图就是开启了这三项的效果。看到这些被古希腊人用优美的神话故事编织起来的星座，看着这个神奇又虚幻的星空世界，是不是很有感触呢？其实这个软件完全可让学校的老师给学生们上一堂精彩的星座课了，呵呵。

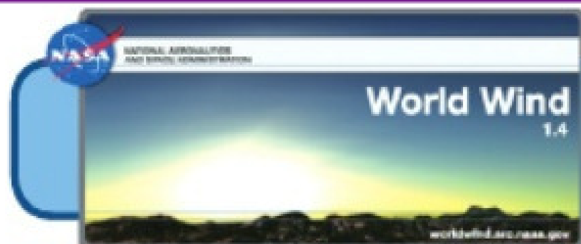




还可选择赤道坐标网格和Azimutal grid（等距网格）显示效果，已满足某些用户的特殊需要。按下“地面”按钮，即可让地面变为透明，让你看到一个完整的全角度的星空世界。按下“方位点”图标按钮，就会在软件界面中用红色方框给你标记观测方位，让你沉浸在观察浩瀚星空过程中不致迷失自己的方位。

点击“地平/赤道切换”图标则可快速切换赤道或地平观测位置。点击“居中所选天体”图标则可让用户视角快速回到观测点所处星球中央的位置；“夜间模式”功能图标则是将软件界面框和文字切换为符合夜晚观察氛围的红色。而菜单右边的控制条则可轻松控制时间流动（包括减慢和增加时间速度），让你体斗转星移的感觉。





三、World Wind——当个宇航员

World Wind（下载地址：http://nchc.dl.sourceforge.net/sourceforge/nasa-exp/World_Wind_1.4.0_Full.exe）是由NASA（National Aeronautics and Space Administration的缩写，意为美国国家航空航天局）发布的一个开放源代码的地理科普软件，它是一个可视化地球仪，将NASA、USGS（美国地质调查局）以及其它WMS服务商提供的图像通过一个三维的地球模型展现，此外还包含了火星、木星、金星和月球的展现。



笔者感觉World Wind的地球模型也是同类软件中最为漂亮的——如同宇航员在太空中俯视我们居住的美丽星球，相信我们都会产生同样的发自心底的自豪感。与Google公司开发的Google Earth不同，World Wind定位相对比较专业，更适合骨灰级的地理粉丝。虽然载入国内地图速度比较慢，分辨率也不如Google Earth，但是它所采用的卫星图都比较新（Google提供的卫星图则一般都是1、2年前的），而且提供的数据和显示效果要更加丰富。

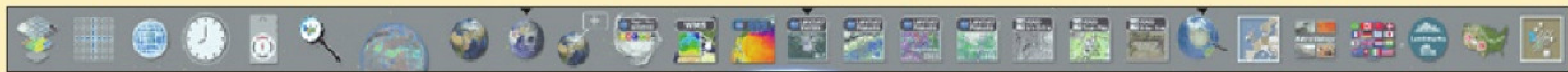
1.配置向导

当你第一次启动World Wind时，需要在配置向导里进行软件设置（也可随后通过点击Tools里的Configuration Wizard进行设置）。设置向导里的第二步是让用户设置World Wind的最大缓存，一般为默认的10000MB即可。第三步是代理服务器设置，用户可根据自己的实际需要进行代理服务器设置。

2.操控航天器

谈到World Wind，就不得不提其强大方便的操控方式。看到软件菜单下方的一排彩色图标了么？这就是软件的图层功能工具栏，上面用漂亮的图标展示着各种图层功能，当用户将鼠标移动到图标上时，该图标就会自动“浮”出来，左键点击即可开启该项功能（此时图标上部会标识一个向下的黑箭头）。

重要功能说明：



如果你觉得工具栏影响你的观察视野，可在View菜单中将Toolbar选项前面的对勾取消。就拿虚拟地球为例（其工具栏中的图层图标最多），为大家讲解一下主要功能。

第1个图标就是图层管理器（Layer Manager），在这里用户可根据自己需要选择World Wind中是否显示恒星、测量工具、地震图标、全球云层等各种图像信息。简单地说，如果说World Wind给我们提供的模型球体是这款软件的骨架，那么图层就是其血脉、肌肉，两者是相辅相成的关系；骨架固然重要，但是人与人的不同主要是依靠血脉、肌肉来展现其差别。比如图层中的Starfield选项，可让World Wind具备动态星空背景；另外图层选项里面值得一提的就是Measure Tool即测量工具，利用它我们可方便地测量两地间的实际距离——开启该功能后在两个位置上按下鼠标，就会出现一条红线为两地进行丈量，可方便地显示两地距离和位置角度。

第2个图标是位置信息，如果开启该功能，用户将鼠标移动到想要观看的位置，即可迅速显示该位置的经纬度、距离等信息。

第3个图标是经纬线功能，可让用户决定是否在地球上显示经纬线。

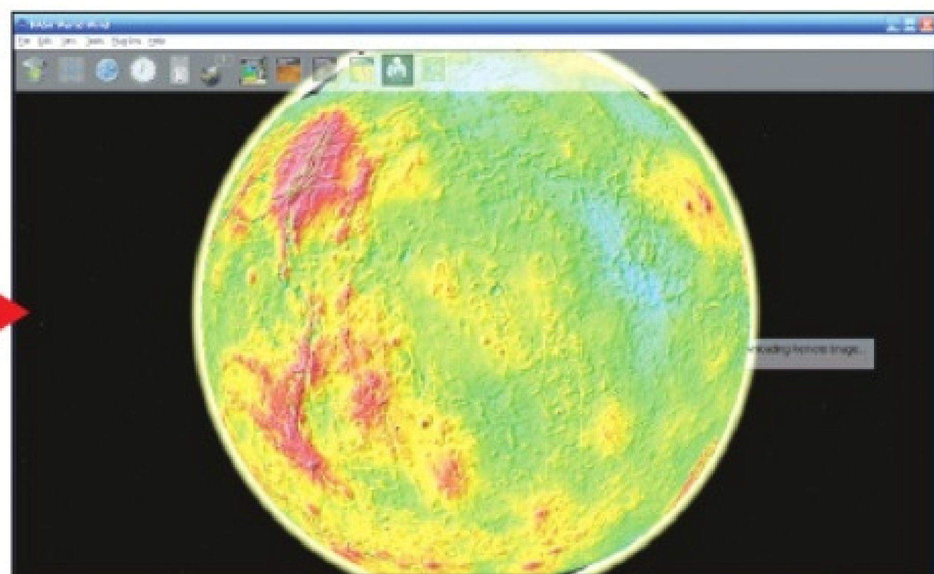
第4个图标是时间控制功能，用户可自由设置时间点或设置时间快进和倒退速度，利用该功能可方便地了解时间变迁给地球带来的如阳光照、云层变化、地形地貌等各种变化。

第5个图标是3D指南针罗盘功能，这个功能可随时为用户提供方位指示。另外说一个World Wind的小窍门，当你想从观看的地点快速返回虚拟地球原始视角时，按下空格键即可

选择左边第6个功能图标，即可进入Place Finder（地点搜索），这里输入想搜索的地址名，如Xingtai（邢台），然后按下“Search”按钮，软件就会迅速找出地球上与该名称相符的区域，将该地点所属国家、省份、类型和经纬度等信息一一列出，而等用户选择好后按下Go按钮，World Wind的卫星图即可迅速将用户带到该位置。

3.带我去金星

选择World Wind菜单的File选项，可选择载入下拉的地球、木星、火星、月球和金星的模拟模型选项。下面大家可跟着我尝试选择Venus——金星，来看看这个神秘的星球。很快软件就载入了金星的全息虚拟世界，不禁让人眼前一亮，果然是金色的星球。工具图标数量相比Google Earth则少了一半，新增了真彩色（第8个图标）和黑白色（第9个图标）卫星图切换显示功能，另外还有地貌晕渲效果显示（第10个），第11个图标则是宇宙飞船登陆信息，由于金星环境恶劣（高温高压），目前还没有更进一步的登陆计划（1970年前苏联发射的金星-7号探测器在金星表面着陆后仅支撑了23分钟），期待人类日后利用机器人登陆这个迷人的“维纳斯”，给我们带来更多惊喜！





继黑屏事件之后，最近微软又开始了新的正版推进计划：许多安装有Office 2007的盗版用户，在Windows Update安装了最新的正版验证程序后，纷纷中招，除被要求30天内重新激活验证外，有的还在工具栏上出现了“正版增值计划”插件。但很快，各种解决该问题的方案也纷纷出台，颇有“道高一尺，魔高一丈”的势头。但并不是所有用户都精于解决之道，笔者身边就有朋友因此退回到Office 2003。我们也知道微软并不企望这些举动能短时为其谋得正版收入，但这代表着一种长期的态度，事实上也确实影响了不少强烈希望稳定工作的用户。随着国内电脑用户的普及，这种类型的用户会越来越多，从该角度来看，微软的坚持或许有一天真会收到明显的效果。

■北京 淮阳客

让照片动起来！——Nature Illusion Studio 2.30

□大小：2.66MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.crsky.com/soft/10889.html

一款非常神奇、效果出众的图片动画制作软件。虽然是从图片制作动画，但它所依托的并不是多张图片，而是在一张静态图片上任意添加动画效果。软件可添加9种预置的波纹效果，包括大海、湖面、瀑布、烟雾等多种类型，如果你不满意预置效果，只要自行改变参数即可。添加波纹的方法异常简单，只要用软件提供的蒙版画笔，在图片上任意涂抹，就可在涂抹处生成逼真的效果。此外，你还可给整幅图片添加雨、雪等天气效果，该效果的颗粒数目、速度、风速等也可自行设置。如果你有一些满意的动态GIF文档，例如鸟、鱼等，也可将其加入到图片的任意位置，软件已内置了鸟、鱼图片各3种，效果都挺不错。最后，你还可给图片添加背景音效。全部效果添加后，可对动画进行预览，若是满意，即可选择将其生成屏保、视频、GIF动画或自执行的EXE程序。设想一下波光潋滟、细雨点点、寒鸦盘旋等种种动态画面，全部出现在你所拍摄的照片上，相信你一定会感兴趣的。



可怕的间谍——Super WinSpy 3.3

□大小：789kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=49127

这款软件自称超级Windows间谍，原因在于它可还原显示系统中不少使用者历史活动的“蛛丝马迹”。软件界面的菜单之下列出了8个按钮，这些就是泄露个人使用痕迹的元凶，它们包括：IE地址栏访问历史（URLs History）、IE地址栏键入历史（Address Bar）、Cookies、最近访问文档（Recent Documents）、搜索历史（Search History）、执行历史（Run History）、打开/保存历史（Open/Save）——如果你觉得这些不过尔尔，那么最后一项“Index.dat”应当足够挑起你的注意力。该文件放置于IE缓存夹的Content.IE5目录下，一般体积在4MB左右，而其中所包含的信息是你所有访问过的网络资源，如图片、脚本文件等。注意：即使你清除了历史记录，这些信息也没有被删除，而4MB能存储多少项该类信息，相信一定可令你感到心惊。那么在查看之余，笔者也给大家推荐一款清除Index.dat记录的软件：Tracks Eraser Pro（下载：http://www.onlinedown.net/soft/16576.htm）。

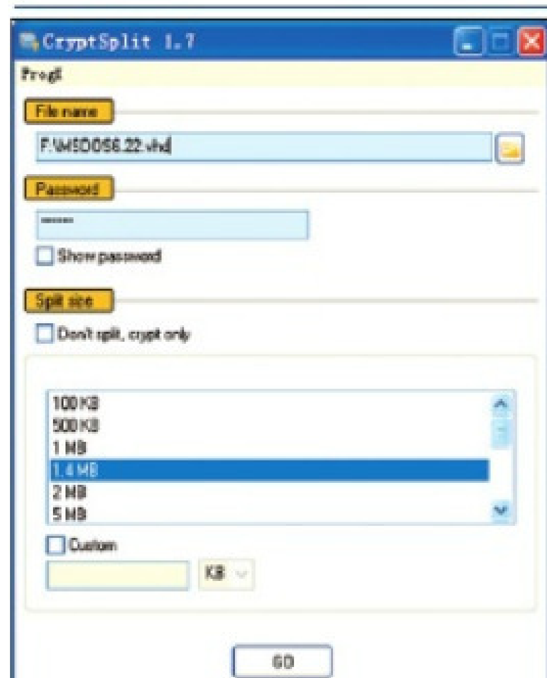


挑选合意存储卡——ATTO Disk Benchmarks 2.42

□大小：1.08MB □授权：免费 □语言：简体中文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/71682.htm

一款用来测试U盘、存储卡、移动硬盘等设备传输速度的小软件。别以为只有硬件工程师才有必要使用它，由于对移动存储设备来说，传输速度为重中之重，但购买时却难以分辨速度到底多快，特别是面对非品牌产品（还有假冒品牌货哦）时更是如此。这种情况下，实地对其速度进行一下检测就是最好的决断方法。这款测试软件会从0.5kB、1kB、2kB……一直到4MB、8MB，共采用15级不同大小的数据测试包，对被测设备分别进行读、写操作，再以柱状图显示最后的测试结果。当然如果你嫌测试时间过长，觉得最后几级测试结果趋同（一般来说数据测试包越大，速度越快，但大到一定程度时，则速度趋于稳定），那么也可自行设置测试包的大小范围。最后注意软件安装最后一步有插件可选。





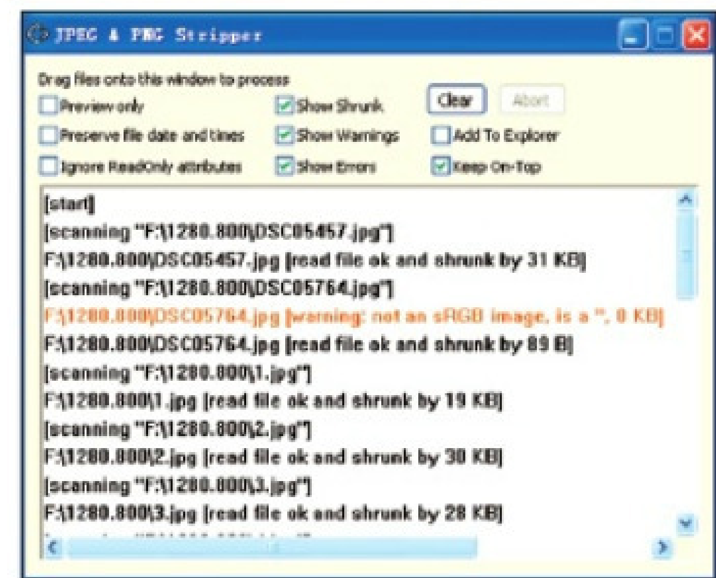
分割加密二合一——CryptSplit 1.7

□大小：369kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.newhua.com/soft/58395.htm

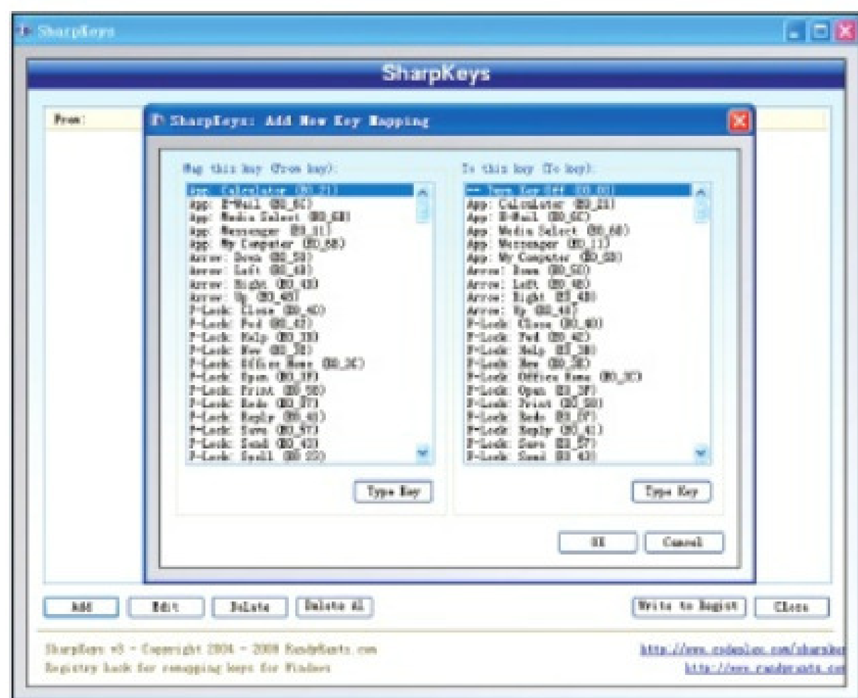
这款软件可将大文件分割为指定体积的多个小文件。当年还在使用1.44MB软盘拷贝文件时，这类软件特别有用，不过现在偶尔也会出现你的U盘剩余空间容不下一个大体积的影音文档，或你要传输大体积的邮件附件但邮件系统却有最大附件限制，这时将大文件分割仍是不错的解决方法。该软件完成分割后，会将合并程序放到最后一个分割文件中（EXE格式），只要执行该EXE文件就可顺利合并。与其他分割软件相比，这款软件可在分割时进行加密，当然，如果你只想对某文件加密，只要勾选“Don't split, crypt only”就可只加密不分割，因此它完全可一身二用……嗯，你问我有了WinRAR分卷压缩、加密压缩还要这等工具做什么，回答是合并/解密时无需安装任何软件、分割文件速度更快，并且不用担心各种各样的WinRAR密码破解软件。

Exif信息批量删——JPEG & PNG Stripper

□大小：75kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.steelbytes.com/?mid=30



数码相片中包含Exif信息原是非常实用的功能，这样以后不仅能看到拍照时的日期，还可查看各种拍摄参数。然而在一些情况下，我们可能也不愿意照片的Exif信息被他人所知。例如在论坛上发照片，他人就可通过Exif信息了解到你的相机类型、何时在何处拍摄等情况——如果你不愿把这些信息共享，那么就可先用本软件将所有Exif信息去除。软件使用很简单，只要将需处理的照片拖放到程序窗口中，Exif信息就会全部消除，而且软件还会告诉多少字节的Exif信息被清除掉。不过由于软件没有备份和还原设计，因此如果想保留Exif信息供自己日后查看，那么一定牢记要复制图片后再操作！最后，在软件界面还可设置是否保留拍摄日期的数据（Preserve file data and times），以及是否将软件功能加入资源管理器右键菜单（Add to Explorer）。



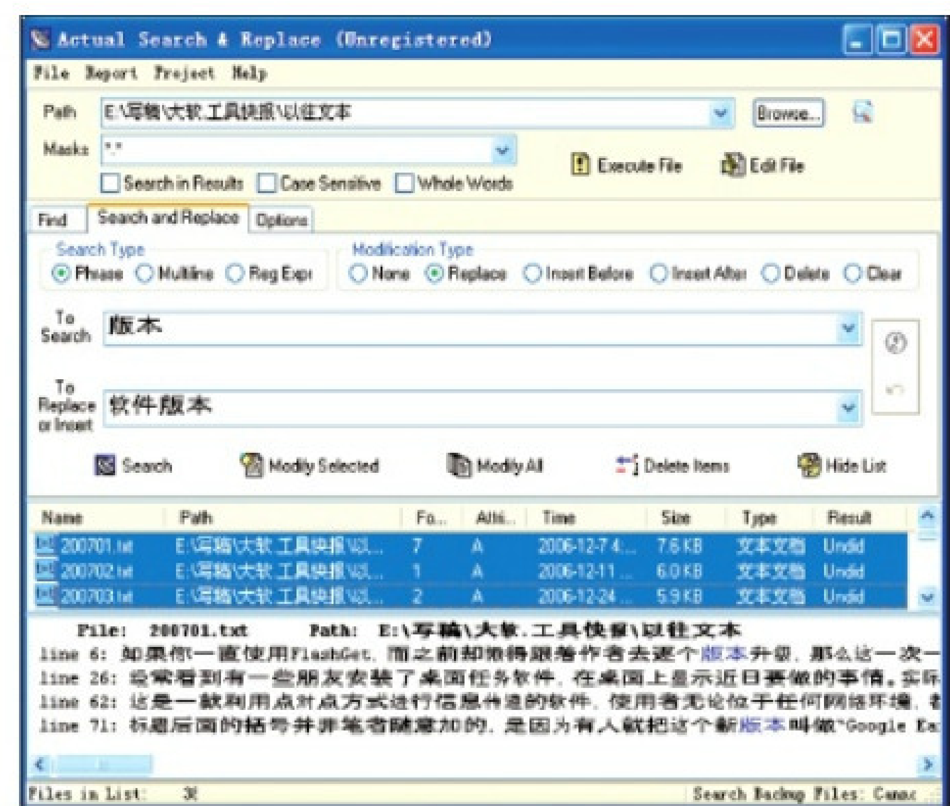
键位大挪移——SharpKeys 3.0

□大小：21kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.fixdown.com/china/Application/13266.htm

一款功能独特的键位重映射软件。与同类软件相同，它可将键盘上的任意键位禁用或重映射到其他键位上，但由于它是通过修改注册表键值的方法来完成重映射，因此不需驻留后台就可保留映射功能。更神奇的是，由于Windows自定义了许多功能键供键盘厂商开发使用，很多键盘并没有也不可能全部用完这些键位，因此你可利用该软件将这些隐藏键位定义出来！例如，笔者使用笔记本电脑，功能键Fn+F1键默认为求助，现在想把它映射掉Windows中已定义的“打开计算器”的键位功能，那么只要在软件中按下“Add”添加项目，在左边点击“Type Key（击键）”后再按下“Fn+F1”，再到右边选择“App: Calculator”，“OK”回到主界面后选择“写入注册表（Write to Regist）”，重启系统，就会发现Fn+F1改成了计算器功能，非常实用！如此一来，即使是普通键盘也可变得功能多多。唯一要注意的是：每次写完注册表都需重启或注销用户才可生效。

文件内容搜索替换新选择——Actual Search & Replace 2.8.3

□大小：667kB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6558.htm



一款功能强大的文件内容搜索、替换软件，当然你也可用它来搜索文件名，但操作上需在“Masks（文件名过滤）”处使用通配符（如搜索含“XP”的文件，需用“*XP*.*”）。它的内容搜索功能除支持高级正则表达式之外，并无太多特色，但替换功能则非常好用。对于搜索到的内容可选择直接替换，也可选择在其前/后加入某词，或直接删除。替换的步骤也让人放心：软件会首先显示符合搜索条件的文件，点击文件会在下方显示出内容预览，以便你选择真正需要替换的文件，而不致“连累”其他。对选定的文件实施替换后，软件还准备了还原功能，以便你后悔时使用，而默认情况下，软件还会为所有被替换的文件生成备份（使用菜单“File”→“Erase Backups”可删除备份文件）。最后，你还可将常用的搜索或替换存储为工程文件，以便以后调用。



做时间的主人——timeEdition 1.1

□大小：9.37MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/56305.htm

电脑上的生活最易荒度，原因在于这种现代新机器的多功能性，它会很容易将你的注意力从一件事情吸引到另一件之上——如果你也这样恨自己无法在电脑上集中精力，不妨用这款软件来试着培养好习惯。它可记录你在某件工作上一共花了多少时间，只要建立好“使用者（Customers）”“项目（Projects）”“任务（Tasks）”的三元组，按下录制按钮，它就会忠实地开始记录分分秒秒，直到你按下暂停。软件可显示所有耗时、每日计时、任务计时及项目计时（在菜单“View”下选择），并可显示所有的录制行为（菜单“Extra”→“Overview”），让你对自己的行动了如指掌。当发现在某件简单的工作上却花费了惊人的时间，及时检讨一下自己的坏习惯吧！最后，这款软件还可将你的记录发往Google日历或Outlook任务列表，以便做其他管理。



忘不掉的联系——天涯通讯录（单机版）

□版本：4.8 □大小：5.08MB □授权：共享软件
□作者：奇纳软件工作室 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：35元 □未注册限制：记录超100后将限制某些功能
□主页：http://www.kinasoft.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/4639.htm

说明：一款具有专业水准的通讯录产品。这款软件除了界面简单上手容易，表格数据丰富（完备的常用信息、个人信息和单位信息管理，并具备自定义扩展功能）之外，还具有多项颇为实用的功能。软件可灵活地分组，多重分组让管理更加清晰，组间支持拖拽操作，可按组查询或打印；可通过拼音快速索引，支持多级查询功能；对于每个联系人，除足够的文字信息外，还可添加图片与其他类型的文件附件，实用的联系记录功能可详细记录与某人的交往经历，并可于下次计划的交往之前发出提醒，当联系人生日时，还能发出生日提醒（支持农历），此外还具有特殊的名片显示功能，让你看到联系人信息时更加一目了然；最后，软件支持权限管理功能，支持多用户，可对每条记录或每个用户设置查看权限。

点评：一般来讲，Outlook的联系人功能已能满足一些用户的需要，但若是在联系人方面有特殊需求，例如生日提醒、交往经历记录、附件/备注、大批量分组管理、多人权限管理，这款软件的专业性应能让你满意。


界面友好容易上手，功能亦让人满意

扔掉纸质便笺——效能桌面便笺

□版本：1.05 □大小：2.62MB □授权：免费软件
□作者：效能软件 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.efficientsoftware.net/chs
□下载注册：http://www.efficientstickynotes.com/chs/download.htm

说明：桌面便笺软件是很多人都熟悉的一类软件，那么为什么推荐这款软件呢？它的最大特色是可在建立便笺时，向其中添加两类附件：一类是文件附件，该附件会被原样拷贝到软件的便笺保存文件夹下；另一类则为链接附件，这类附件只是一个快捷方式，不会产生拷贝行为，但若目的文件转移则会失效。利用附件功能，将会使便笺记录的信息更为丰富有效。此外，这款软件还支持多层分组，可按文件、时间对全部或某分组的便笺内容进行搜索，如果要保护隐私，还可设置软件登录密码，该密码不仅在登录时使用，也对数据文件进行了加密。最后软件提供了绿色免安装版，可放在U盘中便携使用。

点评：常见的软件仍有继续扩展其功能的可能性，这款软件的附件功能就是例证之一。不过软件在使用便利，以及便笺的设计方面还有待改进，例如双击托盘的操作最好改成新建便笺，而便笺的默认尺寸也较大，让用户感觉到与生活中的便笺“不够相像”。


能增加附件是这款便笺的最大特色

轻松保护个人隐私——伪装文件夹

□版本：1.70 □大小：1.78MB □授权：免费软件
□作者：胡文送 □平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.kufox.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/38470.htm

说明：这款软件可将你想保护隐私的文件伪装成其他文件夹，例如回收站、计划任务文件夹、Web文件夹等，无论是文件夹的图标，还是点击进去所看到的内容，都被换成了目标文件夹的样式。软件操作方法很简单，就是选择要保护的文件夹以及想要伪装成的目标，再点下“伪装”按钮即可，而另一个“还原”按钮则可去除伪装。默认情况下也可在文件夹上右键再选择“伪装这个文件夹”或“解除伪装”，如果你的防范对象对计算机较熟悉，建议最好在软件菜单中选择“右键菜单”→“清除资源管理器右键菜单中的‘伪装’选项”，以防遭人识破。当然，你还可选择使用软件功能时输入密码（菜单“密码设置”），这样就算被人识破，伪装仍旧有效。最后笔者建议伪装之后最好将文件夹改名，因为这种技巧对“高手”而言，并不难破解，关键是让其想不到这是被“伪装”的。

点评：软件操作简单、功能实用，但是制作稍欠精良。例如伪装类型中“Web”被写作“Wed”，更有一些类型不能正常应用，甚至还有伪装成“IE浏览器”后，双击被伪装文件夹会改变IE默认首页的“伎俩”。建议作者如果是希望该软件给自己的网站带来流量和人气，也应多为用户的其他方面作一些考虑。


简单的操作即可实现实用的功能

论坛附件一网打尽——附件精灵2

□版本：2.0 □大小：659kB □授权：免费软件 □作者：文莱
□平台：Win9X/2000/WinXP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：无 □下载注册：http://xiazai.zol.com.cn/detail/34/331069.shtml

说明：以前碰到论坛里帖子中带有多个附件时，你是如何下载的？是使用鼠标一个个右击再另存吗？如果是这样，那么这款小软件就可减少你一些负担：安装后（注意安装方法是：解压后再双击其中的“Setup.bat”文件，并需重启浏览器），只要右击网页，再选择“使用附件精灵下载论坛附件”，就可在弹出的软件窗口中，一次性将全部附件资源保存。软件兼容性很好，几乎支持所有常见的论坛类型，格式方面也基本覆盖常见的附件类型。不过在使用该软件时，要记住一定要先获得下载附件的权限，也就是说，当附件需要论坛会员权限才能下载时，你一定要先登录自己的ID，再用该软件一次性抓取。

点评：虽然巧用FlashGet等下载软件的“下载所有资源”功能，也可实现论坛附件批量下载，但毕竟“所有资源”与“附件资源”仍有区别（所有资源可能包括论坛网上中的图片、广告等），因此如果经常在论坛上寻找资源，这款软件用起来还是更为方便。



告别一个个下载附件的日子



很多人都有在PC上使用理财或记账软件的经历，但绝大多数时候都很难坚持，重要的原因之一就在于消费时间与记账时间分离——这是PC机无法随身带，所无法解决的问题。但这个问题碰上掌上智能设备，当然迎刃而解！如果在掌机上装有记账类软件，就可随时在发生消费时顺手添上一笔记录，加上部分优秀软件还具备一定的分析功能，有助于你将生活打理得更为井井有条。

■四川 黄路

口袋管家

□平台：PPC □版本：3.9 □大小：2.22MB

□下载：http://download.pchome.net/76000.html

一款国产的优秀共享软件。软件功能大体分为两部分，一是账户管理，它可对现金、银行借记卡、信用卡等多个账户进行管理，具有转账功能，帮助用户全面把握自己的经济状况。另一部分则是流水账记录及统计功能，可自定义收支类别，记账时可同时记录原因和备注；记录列表界面友好简洁，支持查询；统计报表功能则让用户对支出方向有较明确地把握。最后这款软件还提供了理财工具以及定时收支记录功能，可将所有数据输出为Excel兼容的文件格式。



主要特性： 多账户管理，支持转账，内置的收支类别符合国人生活情况，操作界面简洁友好。

Spb Finance

□平台：PPC □版本：2.8 □大小：1.69MB

□下载：http://www.3gfan.com/soft/1199.htm



知名手机软件厂商Spb Software House的一款个人理财工具。它同样可对现金、银行、信用卡等账户进行管理，同时还支持资产和负债两类特殊的账户，所有账户都支持包括人民币在内的多种货币记账。记账项目详细，可随时于记账时增加新的收支类别。具备预算（预定某日的某项收支，到时间时会自动加入）及报告统计功能。这款软件在记账数据管理方面有较好的设计，支持数据备份和恢复，即使机器硬启还原到初始状态，软件无需重安装也可正常使用，另外，其数据可导出/导入Excel兼容文件（CSV格式），支持与PC上的Microsoft Money同步数据。

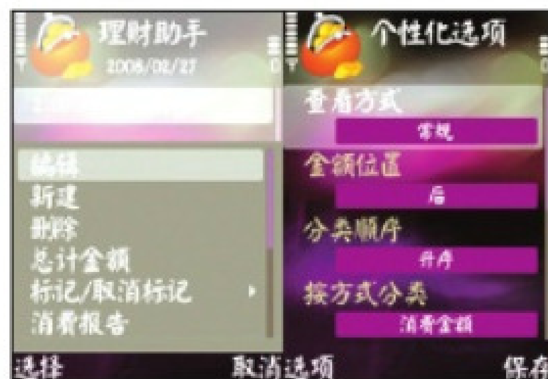
主要特性： 记录项目详尽，多货币支持，良好的数据管理功能，消除了用户的不少后顾之忧。

Guru Expenses（消费助手）

□平台：S60第3版 □版本：1.10 □大小：125kB

□下载：http://soft.shouji56.com/software/16363.html

一款支持记录个人消费或商务支出的软件。软件内置了一些常用的消费项目，但用户也可自定义自己的消费类型。在记账时，用户可对每一笔支出留下详细的说明（如果有必要的话）。由于软件将个人消费和商务支出分开记录，因此不必担心私账和公账混淆到一起，事后需要整理时也方便了许多（例如出差时记录，回来就不用在报账时分辨哪些记录是个人哪些是公家的）。软件有简单的消费统计功能，但你也可将导出为CVS标准表格数据，在电脑上用Excel进一步编辑。



主要特性： 支持记账说明，商务支出和个人消费分隔记录。

金版管家

□平台：SmartPhone □版本：4.9 □大小：1.44MB

□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=21358

从PPC版脱胎的一款优秀SmartPhone个人理财软件。软件全面支持多账户、多币种、流水账记录、预算和统计等功能，同时针对SmartPhone不能手写的特点改进了输入设计。软件可自动记录用户输入的消费名称、金额及收款人等数据，并在下次输入时按照使用频率提示给用户，用户只要选择就可完成输入，非常方便数字键盘类手机使用。软件提供“自定义统计”，使用户在内置的多种统计方案之外，也可根据自己的特殊情况设计相应的统计方案。

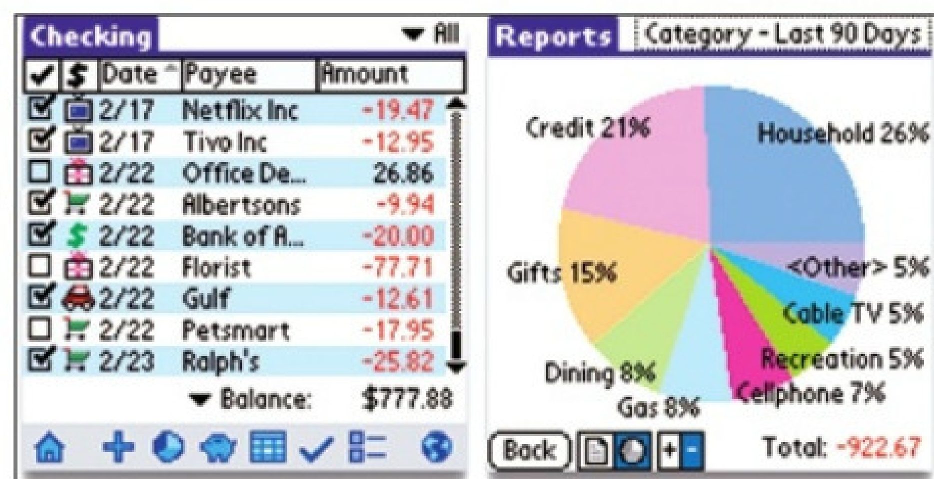


主要特性： 输入记忆及频率自动调整功能，有效减少输入次数，自定义统计功能灵活实用。

SplashMoney

□平台：Palm □版本：4.09 □大小：3.82MB

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/30271.htm



这是一款具备Windows客户端的财务软件，因此使用时只要在掌机上记账，再随时同步到PC上，就可更方便地对数据进行管理。当然，如果你只是想在Palm上操作，那么它亦有完备的功能，也完全可在PC上集中记账（输入方便），再同步到掌机上。软件除记账外，支持各种会计功能，如储蓄、信用卡、资产、负债、个人信贷、支票等；收支类别即可新增，也可于使用中将某类别分割为多个类别；可利用已输入过的记录，自动填写新的记录，减少输入，可生成带图表的报告以及带有个性化标记的饼图。

主要特性： Windows与Palm两套可同步数据的客户端，财务管理更为立体灵活，类别分割功能。



本期推荐文章

● “替身邮”——斩断垃圾邮件的魔爪
●轻松“透视”网络压缩文件

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

“替身邮”——斩断垃圾邮件的魔

■重庆 陈佳

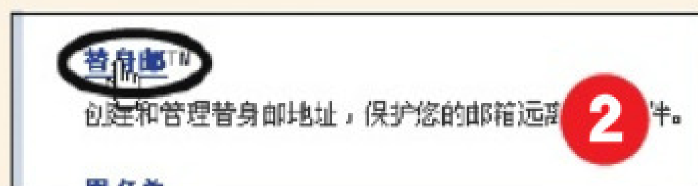
作为网民，相信多数人都曾经遭到过垃圾邮件的骚扰。有时，在某网站或论坛注册了自己的邮箱后，就会收到源源不断的垃圾邮件，继续任其发展下去，邮箱几乎被垃圾邮件所攻陷，发展到最后，为逃避垃圾邮件的骚扰，只好忍痛割爱放弃当下的邮箱。

我们以往在防止垃圾邮件方面，常常想到的是如何在清理垃圾邮件的设置上下功夫。今天，让我们另辟蹊径，用“替身邮”来应付垃圾邮件，“替身邮”是雅虎邮箱推出的专门用于应对垃圾邮件的新功能。

“替身邮”是为自己“真实邮箱地址”创建的“替身邮件地址”，既可以说“替身邮”是你的真实地址，也可以说是虚假地址。有人会问：既是真实，又是虚假，此话怎讲？

“真实”就真实在，这个替身邮件地址可正常接受邮件，“虚假”就虚假在，你也可以随时删除它，让它不再存在于互联网上，针对这个地址发来的邮件自然再也收不到了。但你的真实邮箱地址照常可正常收件发件。



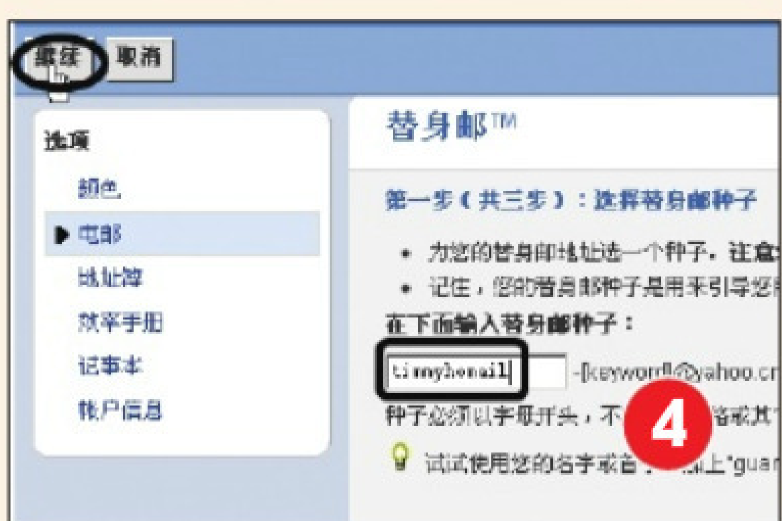




当在某些可能招致垃圾邮件的网站注册填写邮箱地址时就可填写“替身邮”地址，针对该地址而产生的邮件都会发至指定的邮件文件夹，一旦发现该文件夹的垃圾邮件日益增多时，就可快刀斩乱麻，删除当前“替身邮”的地址，就彻底斩断了因为这个地址而产生的垃圾邮件魔爪。只要我们合理创建和管理替身邮地址，就可保护邮箱远离垃圾邮件。下面，我们来看看“替身邮”的具体使用。用我的真实邮箱地址redlove2009@yahoo.cn登录进入雅虎邮箱后，点击右上角的“邮箱设置”（图1）。在“邮箱设置”页面里，点击“替身邮”链接（图2）。点击“现在开始”按钮（图3）。

1.选择替身邮种子

在输入框内输入替身邮种子的名称，其名称仅限于字母，不能包括空格及其他符号。替身邮种子是用来引导所有替身邮地址的，所以尽量要容易记的，例如“timmyhomail”。点击“继续”（图4）。会出现提示询问是否确定要用timmyhomail作替身邮种子，如果确定是就点击“继续”（图





5），如果要换其他名字，就在输入栏里输入其他名字继续。选择关键词确定了替身邮种子之后，要为替身邮设置关键词了，关键词是在替身邮名称后的-keyword，例如替身邮种子的名称是timmyhomail，那么关键词就可有无数个，也就是可以用这个种子设置N个替身邮地址。可根据邮箱要接收邮件的性质来设置关键词，例如在购物网站注册用的邮箱就可以设置shopping为关键词，在商业网站注册的邮箱地址可以设置commercial为关键词。当然了，这只是一个建议，用何种关键词可根据你的习惯来定。

因为笔者经常出入于各大购物网站，所以免不了要在购物网站注册一番，所以首先想到的是为购物网站注册的邮箱设置一个替身邮关键词。此处输



入“shopping”（如此一来用替身邮种子+关键词产生的新的替身邮地址就是timmyhomail-shopping@yahoo.cn），点击“继续”（图6）。

2.替身邮地址选项

接下来，要为自己的替身邮地址timmyhomail-shopping@yahoo.cn配置功能。为了让邮件的接收做到有的放矢，分门别类，所以建议设置其接收位置为“新文件夹”，还可选择一种颜色来代表当前替身邮地址收到的邮件的颜色。可根据需要在“说明”文字栏里输入相关的说明文字，也可不输入。如果想要通过本地址发送邮件，则可点选“允许通过本地址发送邮件”。

一切设置完毕后，点击“设置替身邮”，会弹出“Explorer用户提示”，输入文件夹的名称，例如“注册购物网站的邮件”，点击“确定”（图7）。经过如上三个步骤，就设置完了替身邮地址，会出现页面提示已设置完成（图8）。如果要添加其他替身邮地址，请点击“添加其他替身邮地址”，如果要管理当前替身邮地址，则点击“管理替身邮地址”。在“管理替身邮地址”页面里可添加、编辑或删除当前替身邮地址，生杀大权在手，呵呵。最多允许删除两次替身邮种子，但替身邮的地址可任意添加删除，非常自由（图9）。





综上所述，大家可以看到真实邮件地址是redlove2009@yahoo.cn，这个地址最好只能告诉可以信赖的亲朋，可以杜绝该真实地址产生的垃圾邮件。但那个替身邮地址timmyhomail-shopping@yahoo.cn则可用于注册购物网站时使用。由此就可设置N个用于不同用途的替身邮地址，例如，娱乐网站一个地址，购物网站一个地址，常去的论坛一个地址，一个邮箱可衍生出N个地址。而且每个地址都有自己单独的文件夹，也便于管理，一旦发现哪个文件夹产生了过多的垃圾邮件，就可直接删除该替身邮地址，斩断垃圾邮件伸出的魔爪去向。另一个用处也可用于应付不良人士，当有人向你要邮箱地址时，非可靠的人可给他一个替身邮地址。如果屡屡收到骚扰邮件，则可删除该替身邮地址，斩断烦扰源，也是一个避开不良骚扰的方式哦，而邮箱还可正常使用，也杜绝了资源的浪费。P

新年新气象 文件夹也“换新装”

■重庆 陈佳

新的一年到来了。大人小孩都换置上了新装，让自己呈现新年的新气象。天天和我们打交道的文件夹们常年累月都一身“素黄”的打扮（Windows下默认的文件夹样式就是黄色公文夹图标），在新的一年里，是否给咱们的文件夹也“换换新装”，让它们也呈现一番新年新气象的感觉？

给文件夹“换新装”很简单，只要有一个可爱的小工具——“文件夹美化工具”，三下五除二，立马轻松搞定。

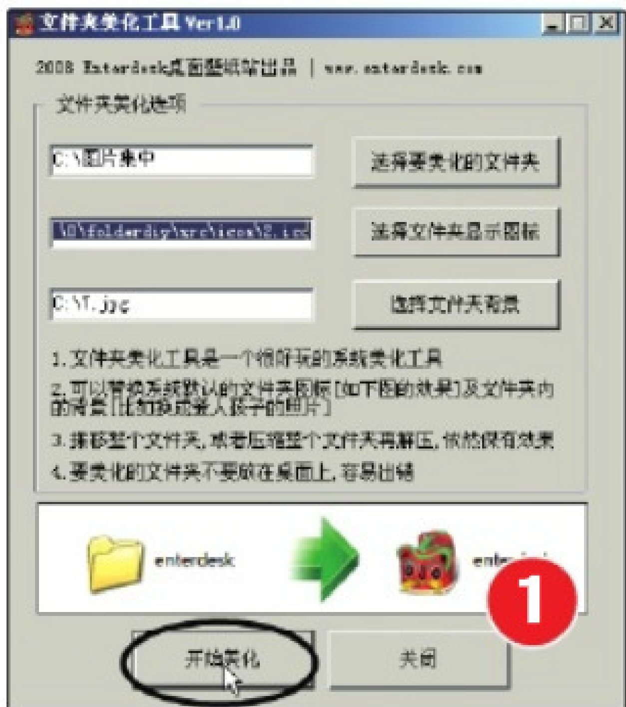
“文件夹美化工具”绿色版的快车下载链接是http://xfdx.xfdown.com/soft/folder.rar?1171333144047x1232121243x1171354784461-1c38a71596bfea05c97299bb154d679b。下载完毕后，只需要解压缩压缩包，双击打开里面的Folderdiy.exe即可打开软件。

1.选择欲美化的文件夹

点击“选择要美化的文件夹”按钮，在弹出的“浏览文件夹”窗口里选择欲美化的文件夹。

2.选择文件夹显示图标

点击“选择文件夹显示图标”按钮，在“Browse2”窗口里选择后缀名为ICO的图标文件（ICO是图标文件的后缀名），该软件默认自带5个图标文件，在解压缩文件夹下的Icos文件夹下，既可选择软件自带的这5种图标，也可以选择其他ICO格式的图标，只要自己喜欢。



3.选择文件夹背景

众所周知，我们的文件夹一打开，默认情况下都是素白板一块，把自己家人朋友或者自己喜欢的明星照片拿来做文件夹背景，是不是乐事一件？

点击“选择文件夹背景”按钮，在“Browse3”窗口里选择欲作为当前文件夹背景的图片，只要图片格式是JPG的就行。一切设置完毕后，点击“开始美化”按钮，就开始了为选择文件夹改头换面的美化过程了（图1）。

一旦美化完毕后，会弹出提示框“美化完毕”，点击“确定”即可。去看看自己的文件夹的新面貌吧（图2），是不是已经换了一副新形象了？

几分钟就美化完文件夹，简便快捷，新的一年里也来给自己的文件夹美化一番吧！P



到底能放多清楚，体检下就知道

■湖北 尹飞



随着大屏幕显示器的普及和电脑配置的普遍升高，高清视频也迅速普及，但播放高清视频时系统资源的占用也较大，自己的电脑到底能放哪种清晰度的影片跟系统配置有很大关系。虽然可参照网上给的配置自行判断，但每个人的电脑系统环境不完全一样，总不能把不同分辨率的影片都下载来一个个试吧。

其实，我们可到http://dl.baofeng.com/tools/MediaPerfDetection.exe下载暴风高清体检器，为系统做一次高清体检。下载后直接执行高清体检器，点击“立刻开始高清体检”，它就会对CPU和显卡进行测试，根据测试结果给出高清指数（如右图），并给出推荐下载的影片大小（以时长120分钟的电影计算），这样我们就可很容易地选择下载到适合播放的视频了。需要注意的是，该检测结果是根据当时系统负载情况来判定的，同一台电脑多次检测时结果有可能不一样。

在局域网中轻松共享音箱

■河南 花的神明

现在很多单位和家庭都组建了局域网，我们可充分利用资源共享带来的种种便利。按照一般的共享观点，硬盘可以共享、打印机可以共享，甚至电视卡也可共享，那么作为电脑的“发声器官”的音箱是否也可以共享呢？实际上，在局域网环境中，并非所有电脑都配置有音箱，当希望欣赏优美的音乐时，却发现本机没有音箱，这多少让人感到有些遗憾。相比之下，使用Share Speaker Player这款独特的软件，就可让你轻松共享电脑上的音箱，只需选定本机上的音乐文件，高质量的美妙的音乐就可从共享音箱中播放出来。下载地址：http://www.sharespeaker.com/ssplayer/download/ShareSpeakerSetup.exe。



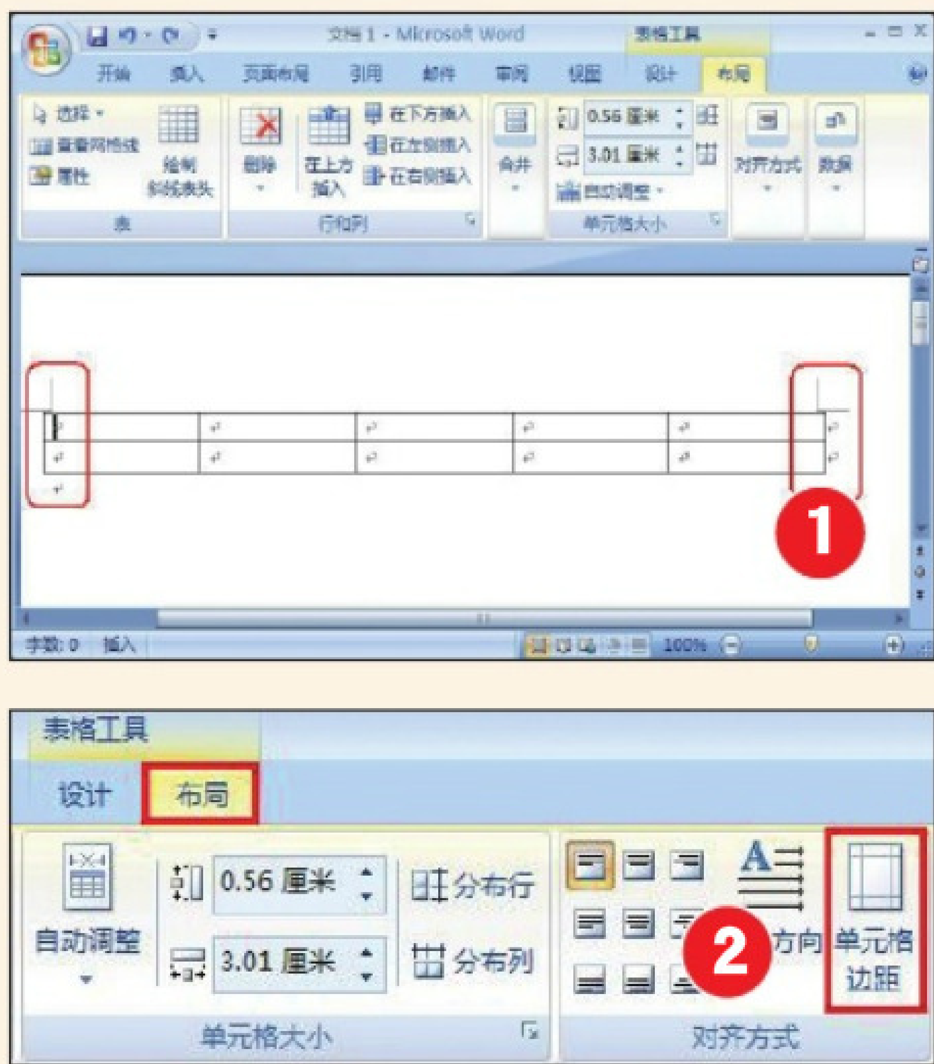
在局域网中的所有主机上安装并运行Share Speaker Player，在本机上的Share Speaker Player主窗口（如左下图）中的“Music library”面板底部点击“Add”按钮，在弹出菜单中点击“Add Local Audio Files”项（或者点击“Insert”键），可在本机上选择需要播放的音乐文件，也可在上述菜单中点击“Add Internet URLs”项，在弹出的窗口中输入Internet网络音乐的地址（例如“http://www.host.com/audio.mp3”），可输入多个网络音乐的地址，点击“Save”按钮可导出网络音乐的列表文件，点击“Load”按钮可导入网络音乐的列表文件，之后点击OK按钮保存即可。之后在“Music library”面板中即可显示选择的音乐列表，选择需要播放的音乐文件（可多选），之后打开“Play on”列表，在其中显示所有安装运行了Share Speaker Playerdev网络主机名称，从中选择连接有音箱的网络主机，点击“Play”按钮，在“My Player”面板弹出内嵌的Windows Media Player播放界面，同时执行音乐的播放操作，这样即可在共享音箱中播放选定的音乐文件了。利用内嵌的WMP播放界面，可执行音乐的播放、停止、快进、快退、静音等操作，拖动音量控制滑块，可调整共享音箱的音量。如果选择了多个音乐文件，当执行停止操作时，Share Speaker Player可自动播放下一个音乐文件。在播放过程中，可在“Music library”面板中选择其他音乐文件，在其右键菜单中点击“Play on Other Computer”项，在弹出窗口中选择其他连接有音箱的网络主机，确认后即可将对应主机的音箱设置为共享状态，并在其中播放选定的音乐文件了。

让Word 2007中单元格边距合乎标准

■山东 钟伟 崔永美

在Word 2007中插入表格，其左、右边框都会超出默认的页面设置范围。利用传统的方法拖动边框调整非常麻烦，通常会花费不少时间，效果也不很理想。其实，这一问题在Word 2007中可轻松解决，方法如下：

1.在Word中插入一个表格，此时你会发现它的单元格左右边距会超出页面设置的边距（下页图1）。

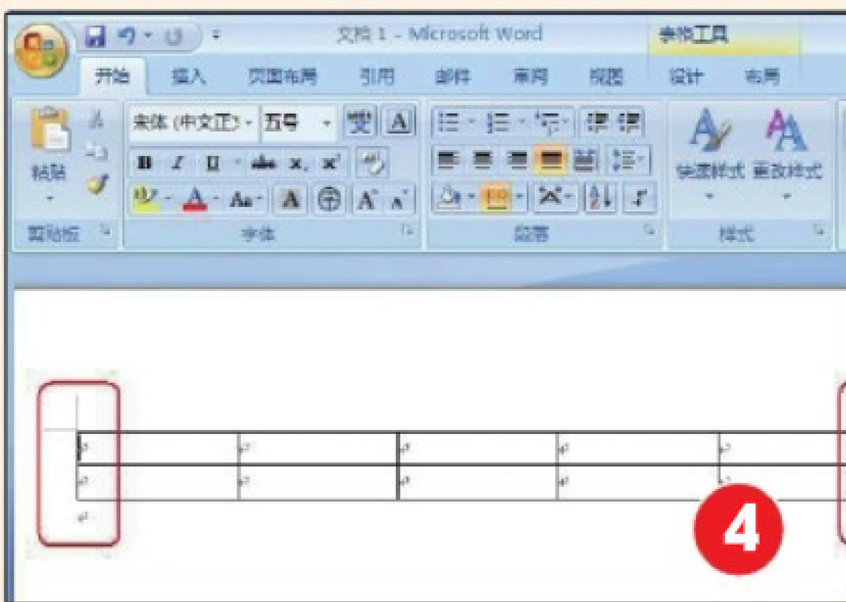


2.单击单元格中的任意一个单元格，然后单击“布局”标签页中的“单元格边距”按钮（图2），就会弹出“表格选项”对话框。

3.在弹出的“表格选项”对话框中，将“默认单元格边距”中的“左”“右”数据由原来的“0.19厘米”调整为“0”（图3），最后单击“确定”按钮退出。

此时你会发现表格的左右边距与页面设置的左右边距相吻合（图4），怎么样，排版效果令你满意吧！





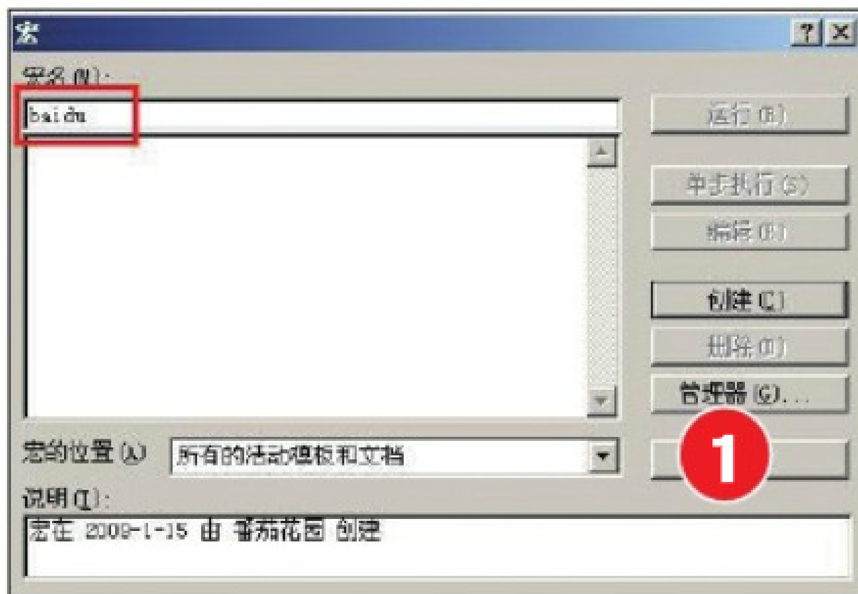
让搜索引擎驻留Word菜单栏

■山东 钟伟 崔永美

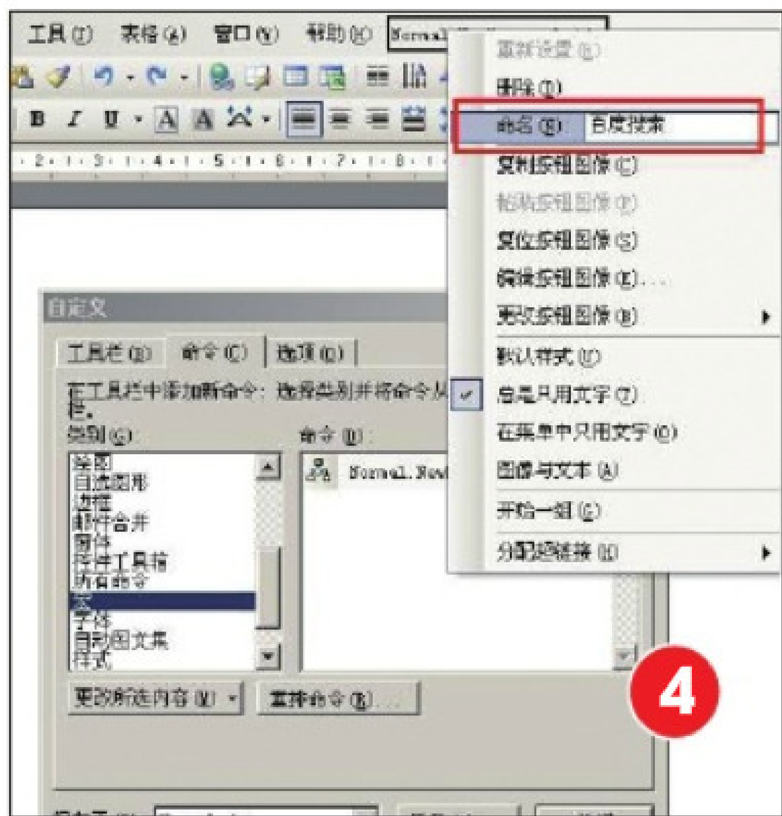
使用Word撰写文章时，通常都会借助于互联网查找一些资料，每次查找都要先打开IE然后再进行搜索，这样显得非常麻烦。如果能在Word工具栏上添加一个按钮，一键就能调用IE的搜索引擎进行查找，那就方便多了。下面就介绍一下如何在Word菜单栏中添加百度搜索引擎的方法：

1.打开Word 2003软件，然后依次打开“‘工具’菜单→宏→宏”命令，此时就会打开“宏”对话框，接着在“宏名”下边的文本框中输入搜索引擎的名称，如“Baidu”（图1），然后单击“创建”按钮，就会打开“Visual Basic编辑器”窗口。

2.在“Visual Basic编辑器”窗口右边的“Normal - NewMacros（代码）”窗口中，在“Sub Baidu()”与“End Sub”之间输入如下代码：Shell "C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe http://www.baidu.com"（图2），输入完毕，再单击“Visual Basic编辑器”工具栏上的“保存”按钮，代码就会保存到“通用”模板中，关闭“Visual Basic编辑器”。







值得注意的是：如果你想要在Word的菜单栏中添加其他搜索引擎，只需要将上述代码中的“http://www.baidu.com”替换为相关搜索引擎的网址即可。

3.回到Word主界面窗口，然后打开“工具”菜单中的“自定义”命令，就会弹出“自定义”对话框。将标签页切换到“命令”标签页，然后在“类别”窗口中找到“宏”选项，右侧的“命令”窗口中就会出现“Nomal.NewMacros.Baidu”（图3）。

4.按住鼠标左键将其拖放到菜单栏的适当位置，然后右击此按钮，在弹出的右键菜单中选择“命名”命令，就可给此按钮重新命名，如“百度搜索”（图4），完成之后关闭“自定义”窗口即可。



如此设置，就完成了在Word菜单栏上添加搜索引擎的任务。点击该按钮，就会打开快速打开百度主页，要查找什么内容，输入后进行搜索即可。

轻松“透视”网络压缩文件

■河南 花的神明

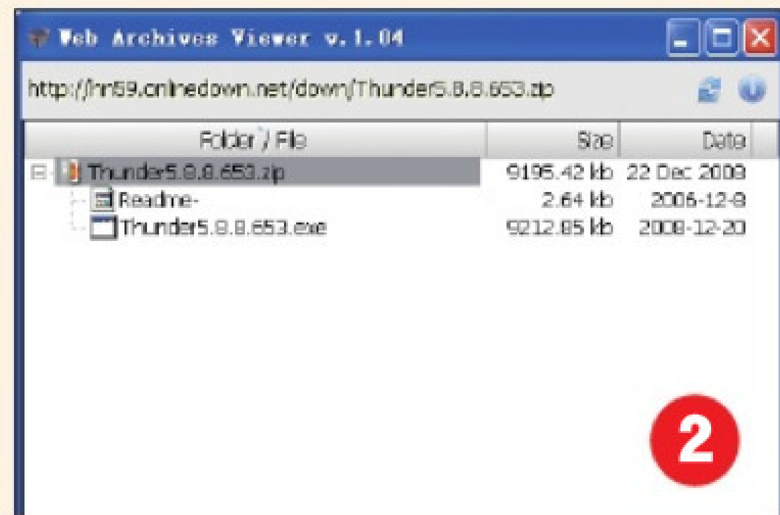
在网络冲浪过程中，经常需要执行文件下载操作。为加快下载的速度，几乎所有下载资源都是以压缩包格式提供的。使用一般的下载方法是无法预览网络压缩包内容的，有时花费很长的时间下载了体积庞大的压缩包，将其打开后却发现其内容并非自己所需，这无疑会浪费宝贵的时间和精力，如果能在下载网络压缩包之前能预览其内容，就可轻松解决上述问题。

WobZIP网站提供了远程解压网络压缩包的功能，打开网址“http://wobzip.org/index.php”，在其中点击“Uncompress from a URL”链接，在打开网页的“Enter URL”栏中输入压缩包网络地址，如果该压缩包带有密码，可在“Password protected?”栏中输入解压密码，之后点击“Wobzip!”按钮，WobZIP网站即可对该网络压缩包进行分析，之后在“File(s) - Click on filename to download.”栏中显示该网络压缩包中的所有文件（图1），同时还会自动对该压缩包进行远程扫描，检测其中是否包含有病毒。在列表中点击对应的文件，可将其从压缩包中单独下载到本机上。不管目标网络压缩包是何种类型，WobZIP都可将其转换成ZIP包，点击“Download all file as .zip”按钮，WobZIP即可将该网络压缩包以ZIP格式下载到本地上。WobZIP支持的压缩包类型包括7z、ZIP、GZIP、BZIP2、TAR、RAR、CAB、ISO、ARJ等常见格式。



为了加快操作的速度，WobZIP还支持直接检测方式，其语法格式为“http://wobzip.org/?type=url&url=FILE_URL_HERE&p=PASSWORD_HERE”，其中的“FILE_URL_HERE”参数为网络压缩包地址，“PASSWORD_HERE”参数为解压密码，例如在地址栏中直接输入“http://wobzip.org/?type=url&url=http://www.websiteam.com/files/wasetup.zip”，可对目标压缩包直接进行解压分析，当然在本例中没有包含密码。除可分析网络压缩包外，WobZIP还可处理本地压缩包。在WobZIP管理网页中点击“Uncompress a file”链接，之后点击“浏览”按钮，选择本机上的压缩文件，WobZIP即可自动将其传送到远程存储空间中，之后点击“WobIP!”按钮，即可完成远程解压操作。应该注意WobZIP支持的压缩包尺寸不能超过100MB。

还可使用WebArchivesViewer这款独特的IE插件，更加快捷地浏览网络压缩包的内容，WebArchivesViewer支持RAR和ZIP这两种最常用的压缩包格式。在目标网页中右击对应的下载连接，在弹出菜单中点击“Open in Web ArchivesViewer”项，WebArchivesViewer通过对该网络压缩包进行扫描分析，在报告窗口（图2）中显示该压缩包的地址、名称、大小和创建日期等信息，在压缩包名称左侧点击“+”标志，即可列出其中包含的所有文件。除直接查看网络压缩包的内容外，还可在压缩包分析列表中双击对应的文件，WebArchivesViewer即可远程解压目标压缩包，并将该文件单独提取出来传输到本地，之后使用关联的程序将其打开。如果操作的是FTP格式的网络压缩包，WebArchivesViewer同样可预览其内容，在“ftp://”链



接的右键菜单中点击“Open in Web ArchivesViewer”项，就可在一个界面简单的FTP资源浏览器中浏览显示目标压缩包中的内容了。下载地址：http://www.websiteam.com/files/wasetup.zip。

非QQ会员也能发送离线文件

■湖北 感恩的心

最近QQ向普通用户推出了一个重要的新功能：可免费向离线用户发送文件。而此前，这个功能只向QQ会员用户开放，如今普通用户也可使用到该功能，不得不说是件好事。不过有一点需要提醒大家的是，普通用户发送的离线文件只能在服务器上保留7天时间，7天过后如果对方还未收取文件，系统则会自动删除，并且文件大小每天不能超过10MB。

一、发送离线文件

步骤1，打开离线好友对话框，首先单击上方的“传送文件”图标按钮，然后在弹出的快捷菜单中选择“发送离线文件”命令（图1）；



步骤2，接着从系统中选择需要发送的文件进行上传，这时右侧会打开发送离线文件窗口；



二、接受离线文件

当对方上线后，会自动收到QQ系统的消息提示（图2），这样就可开始下载离线文件了，是不是非常简单呢。

让你的输入法皮肤独一无二

■山东 赵欣



在朋友家上网，习惯性地打开搜狗拼音输入法，却很惊讶地发现随着字体的输入，朋友自己的照片也出现在皮肤上。于是忙去寻找实现的办法，发现原来让自己的输入法皮肤个性化竟然只需要这么几步：

首先当然是选择一张自己喜欢的照片，注意大小必须是2MB以下，如果过大的话，可先用图像软件处理一下。

然后打开网页http://pinyin.sogou.com/skins/dtt.php，按网页说明选择自己喜欢的模板，再把喜欢的照片传上去（如右图）。

之后用网页上显示的矩形框调整显示区域，并点击生成皮肤，即可将皮肤制作完成。你可把制作好的皮肤下载下来，也可发给其他人，建议下载完成后为皮肤文件更改名称，以便在随后的选择中能更好地识别。

最后是安装皮肤，右击搜狗拼音输入法选择更换皮肤，将自己制作的皮肤更换上，当你打字时，选择的图片便会出现在文字框中，是不是感觉很个性？

一招半式闯江湖

编者按：这期我们为读者带来的是“电子邮箱地址，也可以进行验证”，这篇文章可以为工作及日常省却许多的时间，可以看出作者悉心观察工作过程的细致。而另一则小招式适用于我们尤其熟悉的QQ的辅助功能，也许我们每次打开QQ音乐时都不厌其烦地点同一按钮，从没想过，其实也可以省却这一步。

欢迎类似短小精悍的投稿发至phair@popsoft.com.cn。

电子邮箱地址，也可以进行验证

■湖北 王勇

由于工作关系，自己经常需要通过电子邮件向客户发些资料，可现在问题是，一些客户的电子邮箱地址好像有误，发送资料时始终失败，真是麻烦，不仅白白浪费了时间，而且到头来还受到上司的责怪，不好办啊！其实这里有个很好的解决方法，在自己发送邮件之前先验证一下该电子邮箱是否有效，这样不就行了吗？那又该如何来验证邮箱地址的有效性呢？简单，通过这个名为“Verify-email”的站点就能轻松搞定。



步骤1，首先在浏览器中打开这个站点：http://www.verify-email.org/，接着将自己要验证的电子邮箱地址输入到中间的那个空白框内，然后单击“Verify”按钮（如图1）；

步骤2，结果一下子便出来了。如果Result后面写的是OK，则表明这个地址是有效的，而假如写的是Bad，则说明该邮箱地址无效。

享受音乐，可更省心顺心

■湖北 感恩的心

笔者喜欢QQ音乐，尤其是喜欢其中的卡拉OK歌词功能。每次启动QQ音乐时，自己都会点击面板的“查看歌词”按钮，打开卡拉OK歌词。其实，没必要这么麻烦，简单设置一下，可让QQ音乐每次启动时自动打开歌词，方便不少。

步骤1，首先打开QQ音乐窗口，然后单击一下顶上方的“主菜单”按钮，接着在弹出的快捷菜单中依次选择“QQ音乐设置”命令；

步骤2，此时会出现“QQ音乐设置”对话框，在“常规”选项中，将右侧的“启动时”一栏下的“自动打开歌词”一项复选框勾中（注意：这里也可以一并将“自动播放歌曲”也勾中，这样一来，每次启动QQ音乐，会自动播放歌曲并打开歌词，无需你进行任何操作），最后单击“确定”按钮退出即可（如图1）。





客座专家 龚胜

关键词：电子邮件 发送故障

问：我在用Foxmail发送电子邮件时，常有些邮件没有发送成功而被退回，怎么才能知道邮件被退回的具体原因呢？

答：电子邮件在投递过程中，很多原因都可能导致邮件被退回，一般在退回的信件中会写明被退回的原因：

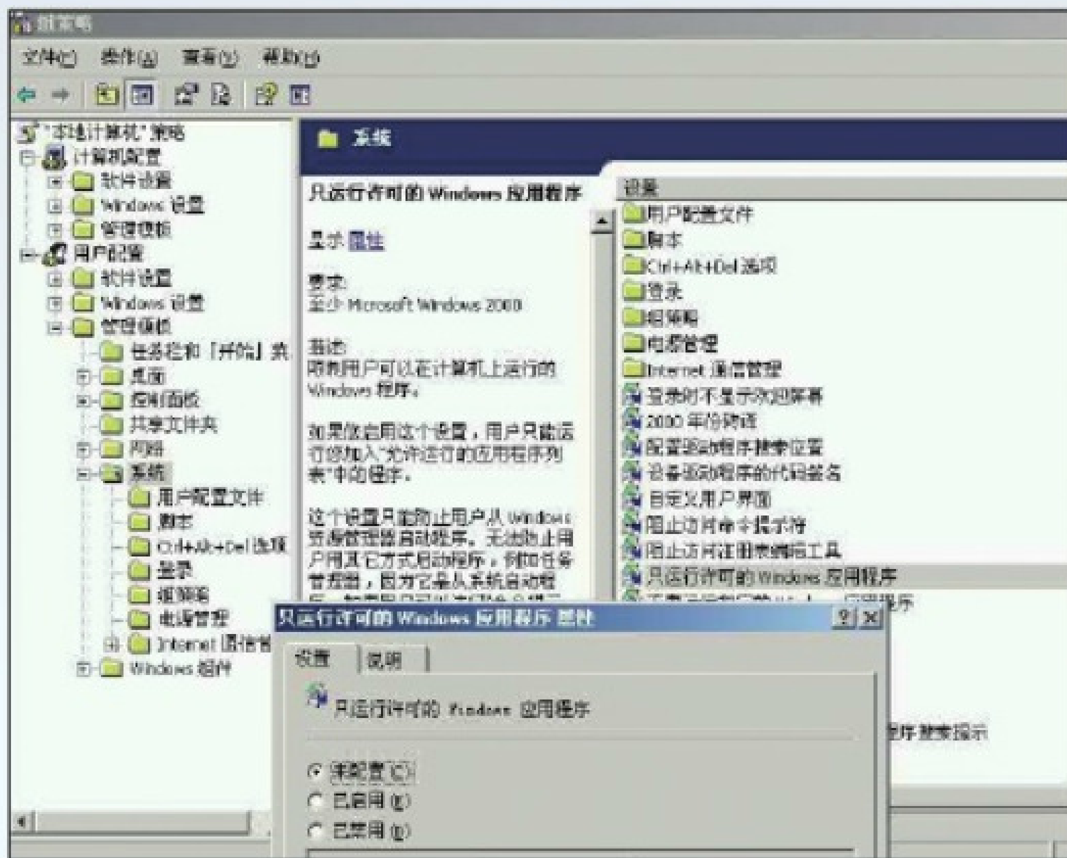
如果提示User xxx（收信者的地址）is not found、xxx:invalid address或xxx:User unknown，这就提示你投递的用户不在该系统中，请确定所填写的邮件地址是否正确，比如是否将横线“-”和下划线“_”搞混。如果提示xxx:Quota exceed the hard limit for user，这就表示你所投递的信箱空间已满，如果提示xxx:Recipient ***** is unsolved unknown Error，表示该用户已有很长时间没有登陆，该信箱已暂时被关闭。

此外，对方邮件服务器死机、路由器故障等都可能造成邮件无法投递。总之虽然现在电子邮件已经非常普及，但仍不是很可靠的联系方式，大家有重要事情时不要只依靠电子邮件，最好使用电话、IM等其他方式同步确认。

关键词：组策略 控件注册 图片预览

问：我在Windows XP下执行“gpedit.msc”（组策略）程序时，系统提示“本次操作由于计算机的限制而取消，请与管理员联系”，但我是以管理员身份登录的。另外不知什么原因图片无法自动预览了，屏幕左下角的缩略图也未显示出来，请问如何解决此问题？

答：第一个问题很可能是因为设置了“只运行许可的Windows应用程序”策略，而未将gpedit.msc本身添加入允许系统运行的程序。不过可在CMD命令行窗口下执行程序，因此你只要在CMD窗口下执行“mmc c:\windows\system32\gpedit.msc”，展开“用户配置→管理模板→系统”，在右侧找到“只运行许可的Windows应用程序”策略，将它设置成“未配置”并“确定”即可。如果CMD也被禁止，处理起来要麻烦一些，可在启动时按下F8键，选择“带命令行提示的安全模式”启动，系统会自动引导到CMD命令窗口，然后再执行mmc c:\windows\system32\gpedit.msc，并按上面步骤设置即可。



无法正常预览图片的问题，通常是由于图片预览控件注册信息丢失导致。只需依次点击“开始→运行”，在弹出的“运行”对话框中输入“Regsvr32 Thurnbvw.dll”命令，执行后会弹出信息提示框：“DllRegisterServer in Thumbvw.dll succeeded.”，控件注册就成功了，重启电脑后Windows XP的图片预览功便能恢复了。另外有些朋友可能需要取消WinXP的多媒体文件预览功能，以便减轻系统负担或方便多媒体文件删除，这时执行“regsvr32/u shimgvw.dll”“regsvr32/u shmedia.dll”命令即可。

关键词：光驱 托盘 故障

问：我的DVD刻录机最近出现毛病。放入光盘后光驱只嗞嗞地叫，但光盘不能转动，无法正常读盘，将光驱换到别的电脑上也一样，请问问题出现在什么地方，能否自己解决？

答：这是光驱最常见的故障之一，首先要拆开光驱，检查光盘托架上的光盘臂的压力是否够大。随着使用时间的增加，光盘臂的压力逐渐减小，导致夹不住盘，盘片在光驱里打滑，当然不好读了。可在光盘转动时轻轻按压光盘臂，如果有所改善，就可断定光盘臂的压力不足以夹住盘片。调整时可将光盘臂轻轻向下折动，或将光盘臂根部的小弹簧取出拉长后再装入即可。

当然也可能是光驱主轴电机损坏，这种情况就只能送专业维修点维修了。

关键词：Windows Vista ReadyBoost 加速

问：请问Windows Vista系统中包含的ReadyBoost技术有何具体用途，对整机性能有多大提高？使用ReadyBoost应注意哪些问题呢？

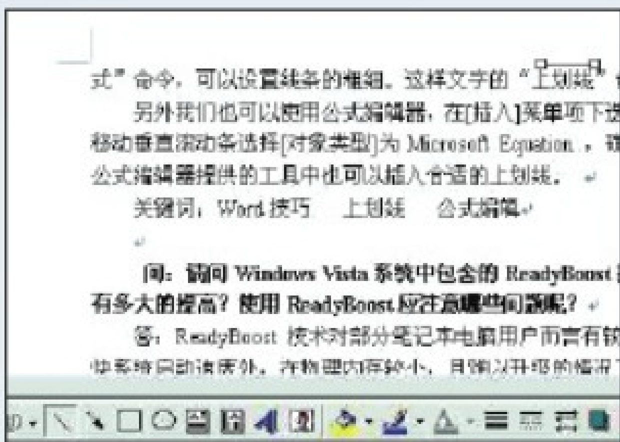
答：ReadyBoost技术对部分笔记本电脑用户而言有较大实用价值，除了可大大加快系统启动速度外，在物理内存较小且难以升级的情况下，借助ReadyBoost功能可提升系统整体性能。当然我们不要期望太高，指望它能让系统性能突飞猛进，因为有用户反映感觉ReadyBoost非但不能加速，反而拖累了系统性能。其实如果你的系统已有1GB或更大容量内存，ReadyBoost不会有太明显效果，因为这时系统大多从内存里寻找数据，而很少有机会访问ReadyBoost闪存，因此感觉不到ReadyBoost带来的性能提升。另外ReadyBoost依赖于SuperFetch（预先提取）作用，系统运行的次数越多、时间越长，常用程序和进程被缓存的内容越多，加速效果就越明显。另外，使用ReadyBoost时，要注意闪存容量和速度需符合系统要求。

关键词：Word技巧 上划线 公式编辑

问： 我是个老师，日常编辑一些文章时，常需要为个别特殊文字添加下划线或上划线，下划线添加很简单，但Word似乎并未提供直接创建上划线的功能。请问该如何进行操作呢？

答： 你可试试用Word提供的绘画工具来为文字创建上划线，首先进入“视图”中的“显示比例”，选择200%放大文件。然后在主工具条上击鼠标右键，在弹出式菜单中选“绘图”，显示出绘图工具条。再选中要添加上划线的文本块，点击绘图条上的“直线”图标，在选中文本处画一条适当长度的水平直线，然后可用箭头调整其位置，使之刚好位于文字上方。另外，在画好的直线上单击鼠标右键，选择“设置自选图形格式”命令可设置线条粗细，这样文字的“上划线”创建就完成了。

另外我们也可使用公式编辑器，在“插入”菜单下选“对象”，在“对象”对话框中通过移动垂直滚动条选择“对象类型”为Microsoft Equation，确定后出现公式编辑器编辑框，在公式编辑器提供的工具中也可插入合适的上划线。



关键词：系统 优化 服务启闭

问： 我的电脑配置不高，只是单机使用，因此有很多与网络有关的服务组件是根本不需要的，这些额外的服务程序大大拖慢了系统速度，请问是否可将这些多余的服务组件禁用？如果可具体如何操作？

答： 在Windows系统中，你可将很多没用到的服务关闭，这样能让系统运行效率提升，具体操作方法如下：



点击“开始→运行”，在“运行”对话框中输入“Services.msc”并执行，打开后将看到服务列表，有些服务已启动，有些则没有。双击要配置的服务，在“常规”选项卡上选择“自动”“手动”或“禁用”，其中“自动”表示每次系统启动时，Windows XP都自动启动该服务；“手动”表示不会自动启动该服务，而是在需要该服务时手动启动它；而“禁用”则表示不允许启动该服务。在实际配置时，选择“手动”或者“禁用”都可关闭该服务，推荐使用手动功能，这样随时可启动一些临时需要的服务。要注意有些服务是Windows XP所必需的，不能关闭，否则将会造成系统崩溃。具体有哪些服务可关闭，哪些不能关闭，请参考本刊以前的相关文章。

关键词：系统资源 OCX控件注册

问： 单位新买的电脑配置2GB内存，可执行某些程序时却显示内存不足，查看系统资源只有70%可用，不知为什么？另外有一套人事管理软件安装后，大部分功能都正常，但进入一个输入界面后却提示“fpspr30.ocx未注册或安装”，然后出错退出，无法正常使用，请问原因何在？

答： 系统资源大小不仅和内存有关，还与软件环境的关系很大，比如开机时自动加载的程序、当前打开程序及窗口多少、是否设置壁纸、显示分辨率及色彩数等很多软件因素都会有影响。Windows系统启动时会自动配置内存，不论物理内存有多少，在相同的软件环境下启动后，系统占用内存等资源的比例是相近的。也就是说内存越多，Windows就会更多地利用内存，运行速度也就越快。你遇到的情况多半是因为系统感染了病毒，或开机后加载的程序太多所致。请先查杀病毒，然后执行msconfig打开“系统配置实用程序”，将不必要的启动程序统统去掉。

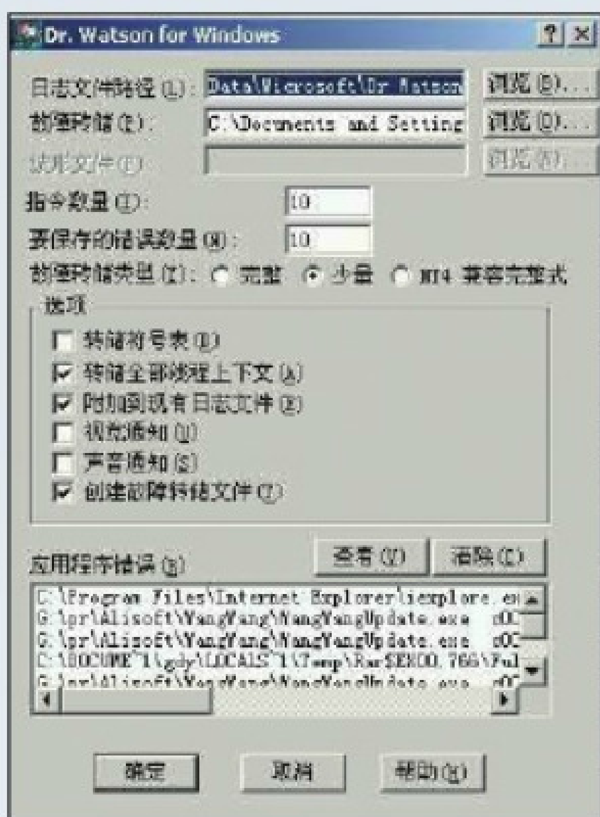


很多管理系统中引用的OCX控件都需要有数字签名，并在系统中注册后才能正常使用。一般应用系统的安装程序能自动注册系统中需要的OCX文件，若出现你说的问题，可先试试手工注册：在“运行”中键入“regsvr32 fpspr30.ocx”并执行。若仍无效，可将该软件删除，然后查系统是否感染病毒，清除后再重新安装该软件。

关键词：系统诊断 系统修复

问： 我的电脑安装Windows XP，平时运行一直较稳定，但最近安装了较多程序后出现一些问题，主要是程序运行频繁出现错误，请问是否有好的方法解决？

答： Windows操作系统本身提供了一些系统出错的诊断工具，帮助你发现、分析和改正错误。你可在“运行”窗口中键入Drwtsn32，启动程序错误调试器。它可监控应用程序消息，当程序发生错误时，程序调试器将自动启动，记录错误信息并诊断和分析这些信息，提出解决方法。你还可在“运行”窗口中键入Winrep，启动Windows报告工具，它能搜集计算机的有关信息，根据这些信息诊断和排除各种计算机故障。



对修复系统故障更有用的是文件检查器——SFC，这个工具需应用于命令行模式下，其作用是扫描所有受保护的系统文件并用正确的文件替换。因感染病毒等原因，系统文件可能会被改动，可利用文件检查器对它们进行恢复。SFC的具体用法可在命令窗口中键入SFC/?来获取，这里就不详述了。

从菜鸟到专家之PS3视频应用攻略

□广西小虫

前言

索尼PlayStation3（以下简称“PS3”）绝对是次世代游戏机中全能的另类：

玩游戏，它支持Full-HD；
看电影，它支持蓝光、7.1声道DTS-HD、LPCM；
看图片，它支持超炫的桌面相册渲染飘落效果；
听音乐，它支持SACD、HDCD、DTS-CD、DVD-Audio；
上网，它集成无线网卡和千兆以太网卡，支持外接摄像头、麦克风和蓝牙键盘；
办公，它可以安装专用的Yellowdog Linux 6.1系统；
……

PS3强大的扩展性建立在它8核心、3.2GHz主频的Cell处理器基础之上，浮点性能达到2.18Tflops，IBM用它来做服务器，而索尼用它来做PS3！

现在，4核心、3GHz的Intel Core 2 Quad Q9650售价超过4000元，而80GB硬盘的港版PS3主机才不到3000元，仅相当于一台低端蓝光刻录机的价格，如此高的性价比实在难以抗拒。本文旨在通过一系列软硬件的配置和运用，使PS3变身为家庭影院的全能主机，彻底释放次世代音视频的震撼效果。

也许有人会问，HTPC看电影最方便、效果也不错，缺乏升级到PS3的理由。当然，PS3和HTPC的差异需要在一定规格的硬件平台下才会显现，如果只是想在电视机上看看1080P视频，用多媒体音箱听听DTS5.1音频，那么HTPC已经足够好了。总的来说，PS3在图像质量相当于中高档蓝光碟机，与调试良好的高端HTPC相当或略好，音频方面则优势明显。

HTPC目前遇到的最大问题是DTS-HD、TrueHD、HDMA、LPCM等次世代音频数字输出，这些音频格式的码率非常高，超过了S/PDIF定义带宽（3.1Mb/s），因此只能通过HDMI传输，而目前HDMI接口显卡集成的声卡在软硬件方面均未成熟，只能通过声卡解码模拟输出，效果大打折扣。当HTPC用户为配置、设置、软件、滤镜、S/PDIF、7.1声道、软硬解、次世代音频等问题焦头烂额的时候，PS3早已通过一根HDMI线全部搞定！



第一章：工欲善其事，必先利其器

在一切动作开始之前，首先要下载高清电影的视频和字幕文件到电脑硬盘上，电影下载推荐思路（http://www.mysilu.com/）（图1）、CHD联盟（http://www.chdtv.net/）（图2）、VeryCD（http://www.verycd.com/）（图3），字幕下载推荐射手（http://www.shooter.com.cn/）（图4）。玩转基于PS3的家庭影院还需要一系列软硬件支持，我们来看看都有哪些：

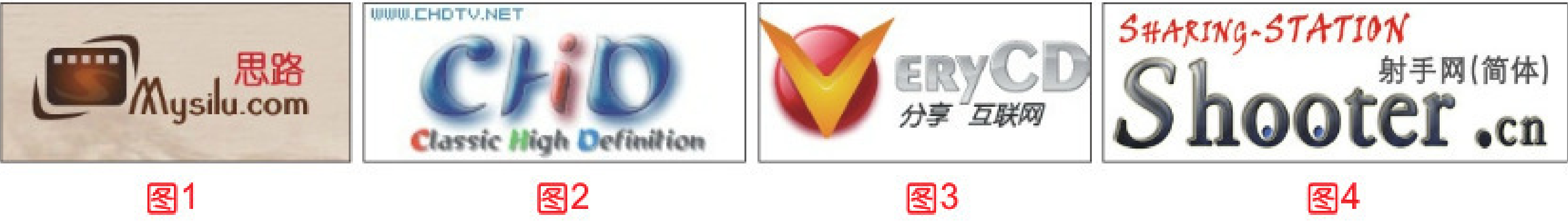


图1　图2　图3　图4

硬件配置清单	
硬件类型	规格要求
PS3一台	最新版固件，2008年10月30日以后日产、80GB版最佳
PC机一台	双核以上系统，四核最佳，磁盘剩余空间100GB以上
投影仪/电视机一台	必须支持HDMI输出，最好支持Full-HD
功放一部	必须支持HDMI输入、输出，支持5.1以上LPCM
移动硬盘一个	第一个分区采用FAT32格式、50GB以上
HDMI线2根	1.3规格，长度视需要选择
幕布一张	80英寸以上，如用电视输出画面则不选
5.1以上音箱一套	无源音箱，独立低音炮，7.1最佳

说明：

1. 2008年10月30日以后，日产、80GB版PS3的CPU、GPU均采用65纳米制程，整体耗电量下降约一成左右，散热孔的风量与温度也随之下降；

2. 由于PS3目前仍不支持TrueHD、DTS-HD源码输出，且相同参数比较下LPCM音质比TrueHD、DTS-HD更好，因此功放可选择预算更少的产品，但必须支持5.1以上声道的LPCM输入输出；

3. HDMI 1.3支持TrueHD和DTS-HD，传输带宽高达10.2Gb/s，而且支持音视频信号同传。

Tip1：PS3只识别FAT32格式的外置硬盘分区，而FAT32对单个文件大小的限制是4GB；PS3外置硬盘的目录设置如图所示（图5），常用的有5个根目录：“PS3”目录下“THEME”子目录存放PS3主题、“SAVEDATA”子目录存放游戏数据、“UPDATE”子目录存放升级固件；“PICTURE”目录存放图片；“VIDEO”目录存放视频；“MUSIC”目录存放音乐；“AVCHD”是蓝光影碟模拟目录。

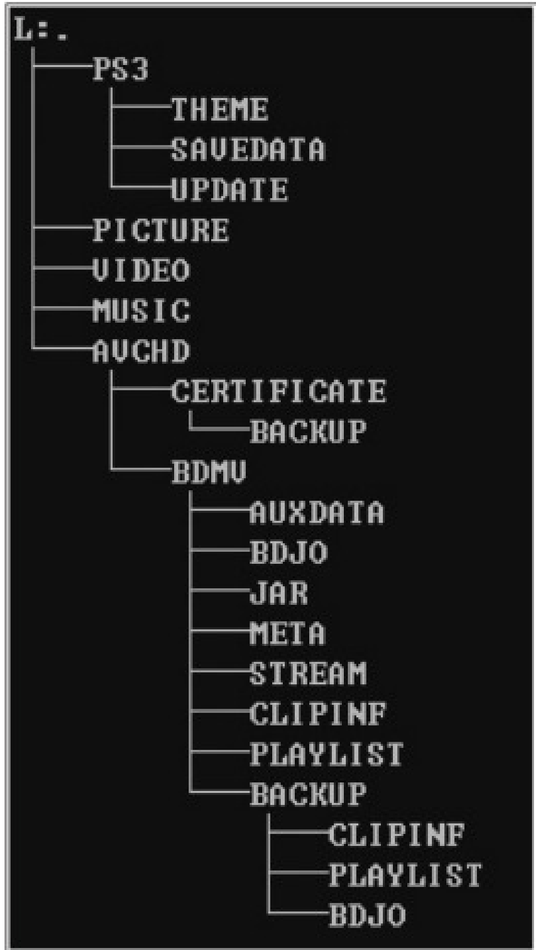


图5

软件配置清单		
软件名称及当前版本	开发者主页	软件类型
tsMuxeR v1.88	http://www.smlabs.net/tsmuxer_en.html	免费
AVCHDMe v1.4	http://forum.doom9.org/showthread.php?t=143631	免费
Virtual PC 2007	http://www.microsoft.com/windows/downloads/virtualpc/	免费
Fixclipinf	http://mkv2avi.deanbg.com/fixclipinf.rar	免费
multiAVCHD v2.0 B304	http://multiAVCHD.deanbg.com/	免费
Sun Java Runtime Environment 6	http://java.sun.com/	免费
PS3 Media Server v1.03	http://ps3mediaserver.blogspot.com/	免费
Windows Media Player 11	http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/player/11/default.aspx	商业
Nero MediaHome 4.0	http://www.nero.com/chs/index.html	商业
System Commander v9.04	http://www.v-com.com	商业
ArcSoft TotalMedia Theatre v2.1.6.128	http://www.arcsoft.com/	商业
UltraEdit v14.20	http://www.ultraedit.com/	商业

第二章：用PS3播放视频文件

用PS3播放视频文件主要有3种方法：

1. 通过移动存储介质播放

PS3支持播放U盘、移动硬盘、记忆棒、SD卡等移动存储介质内的视频文件，在这种情况下，视频文件要放在“VIDEO”目录下，PS3支持MPEG-1、MPEG-2(PS/TS)、MPEG-4 SP以及MPEG-4 AVC/H.264格式，不支持外挂字幕，因此这种播放方式适合用来播放无需字幕的母语片、演唱会等；

2. 通过光盘播放

PS3可以识别直接刻录在DVD刻录盘上的视频，支持的格式与移动存储方式相同，同样，也不支持外挂字幕。如果有DVD、BD电影，最好的选择当然是用PS3自带的BD-ROM播放，不过要注意的是，虽然PS3游戏不限区码，但是DVD、BD电影则有区码限制，PS3分区设置如下：

DVD分区：

第1区：加拿大、美国、东太平洋岛屿区
第2区：日本、欧洲、西亚、阿拉伯半岛、南非、埃及、格陵兰
第3区：中国台湾省、中国香港特别行政区、韩国、东南亚地区
第4区：澳大利亚、新西兰、中南美洲、南太平洋岛屿
第5区：非洲、印度半岛、中亚、蒙古、俄罗斯
第6区：中国大陆

BD分区：

第1区：北美、中南美、日本、韩国、朝鲜、中国台湾省、中国香港特别行政区和东南亚
第2区：欧洲、格陵兰、中东、非洲、澳大利亚和新西兰
第3区：印度、尼泊尔、俄罗斯、中国大陆、中亚和南亚

目前在国内销售的PS3大部分是港版主机，少量是日版和美版主机，它们与内地出版的DVD、BD均不在一个区。

3. 通过局域网媒体服务器播放

通过在局域网内架设媒体服务器，可让PS3共享PC硬盘里的视频。要使用这个功能，交换机/路由器要开启UPNP，使用有线连接确保传输稳定。常用的软件有Windows Media Player 11（点击“媒体库”选“资源共享”，开启Windows Media Player Network Sharing Service）（图6）和Nero套件里的Nero MediaHome，通过这两个软件都可使PS3共享PC上的视频，不过无法突破PS3支持格式，也不支持外挂字幕。本文要隆重介绍的是专为PS3开发的PS3 Media Server（以下简称“PMS”）（图7），它不但支持MKV、AVI视频，还支持外挂字幕！

PMS是一款基于Java环境开发的软件，因此首先要安装Sun Java Runtime Environment 6或更高版本，PMS的设置相对比较复杂，我们来看看实例操作：

在主界面，切换到“General Configuration”选项卡，这里面一般不需要设定，如果PMS出现网络问题，可检查IP地址和PS3文件名编码特性设置（图8）；

切换到“Navigation/Share Settings”选项卡，添加要共享的视频目录（图9）；

主要设置在“Transcoding Settings”选项卡，在Common Transcode settings窗口中，主要的选项是处理器物理核心数目、声道数量及视频质量控制（下页图10）；在



图6



图7

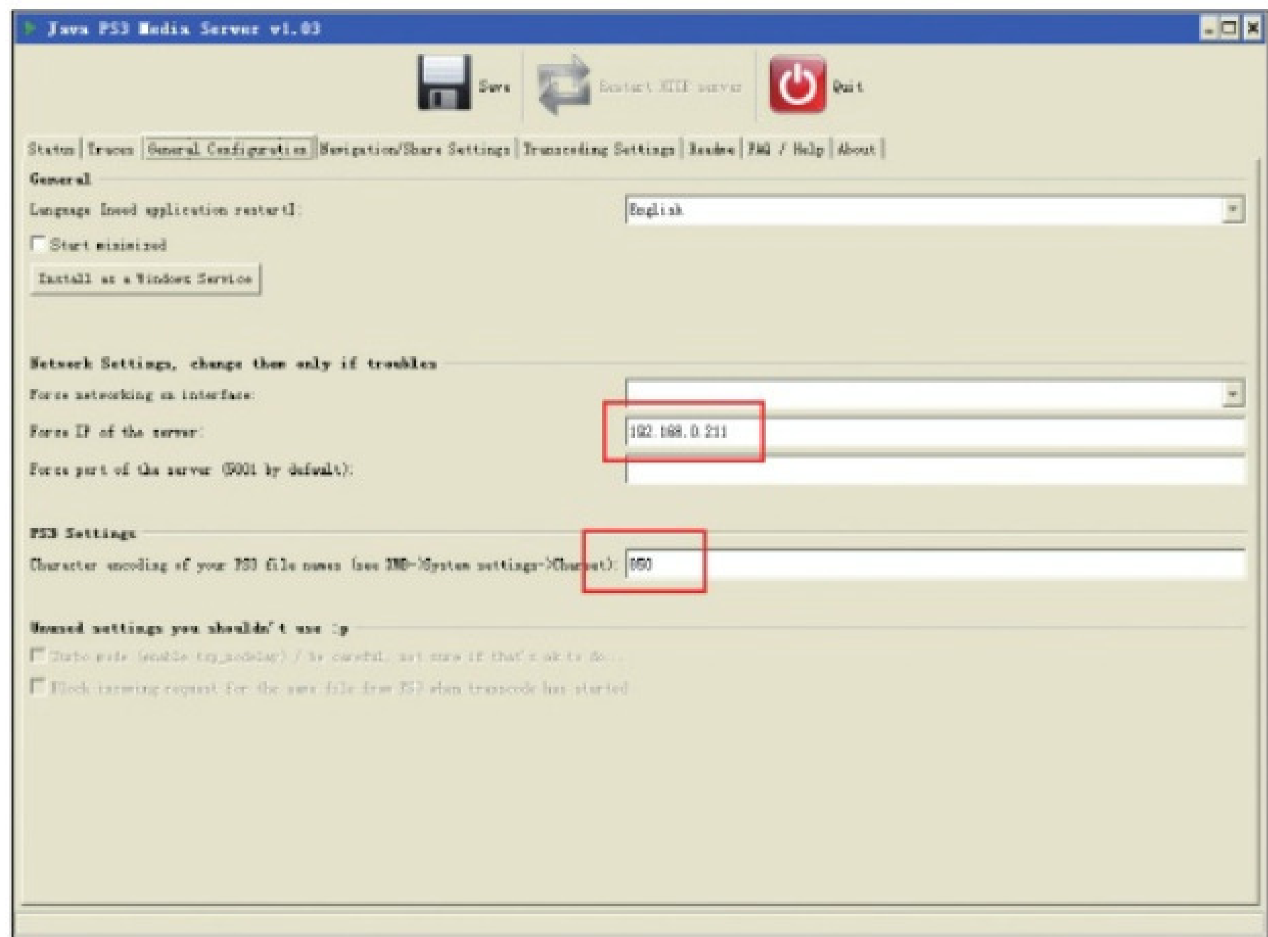


图8

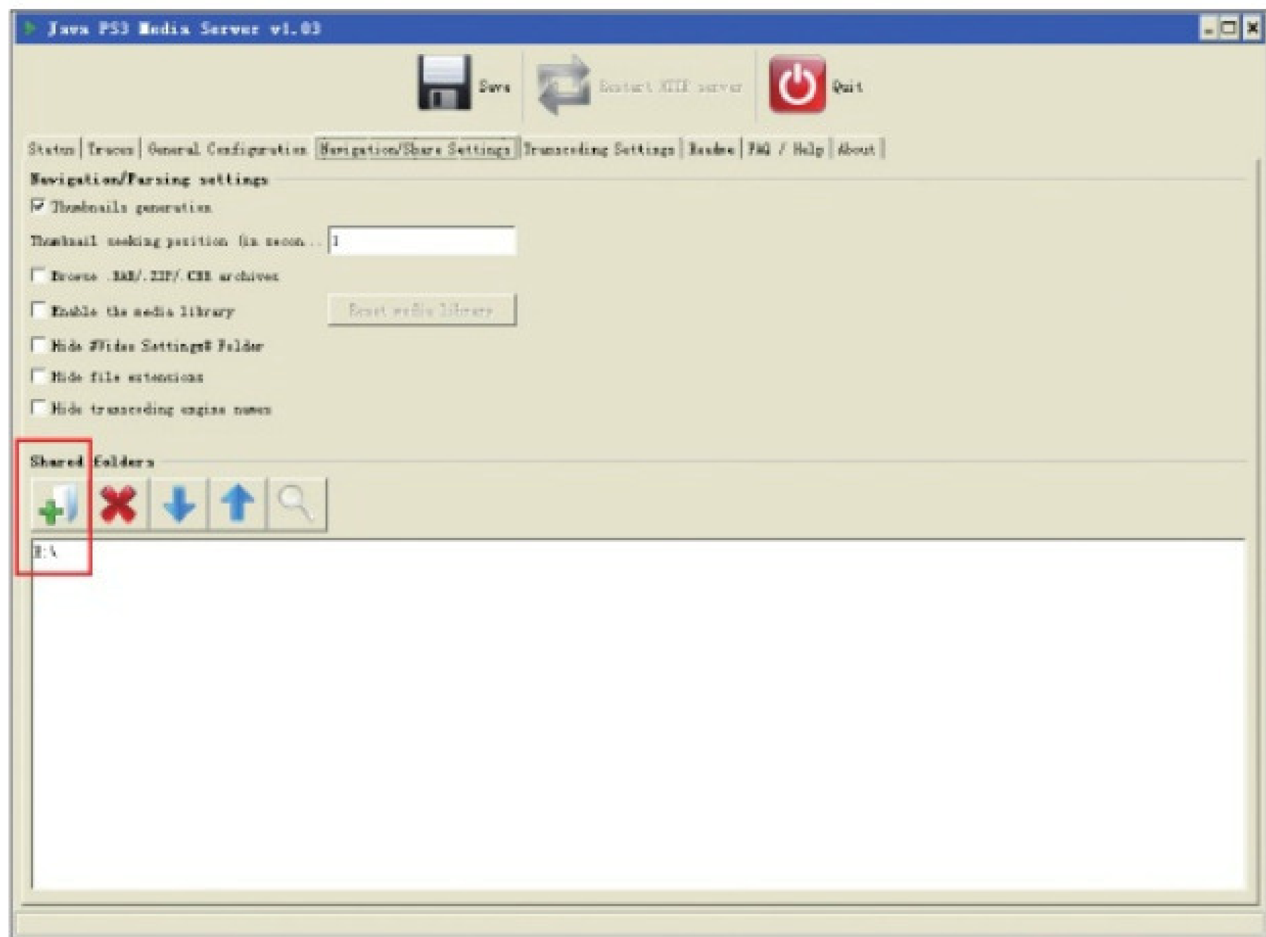


图9

MEncoder窗口中，选中多核处理器对H·264视频的增强（前提是你的处理器是多核的），最为关键的是要在“Specific TrueType Font(for asian languages)”中，选中本地机器上的中文字体文件，否则中文字幕显示错误，读者可参考本例（图11）；

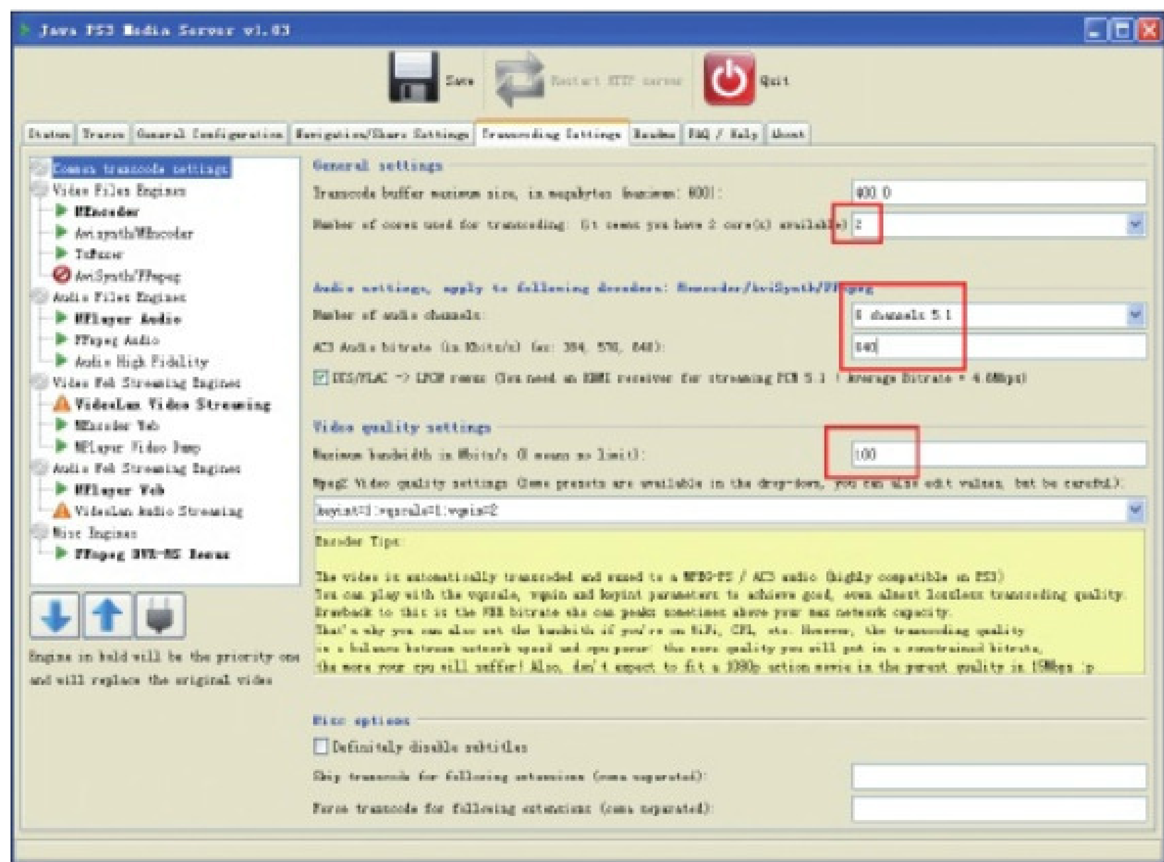


图10

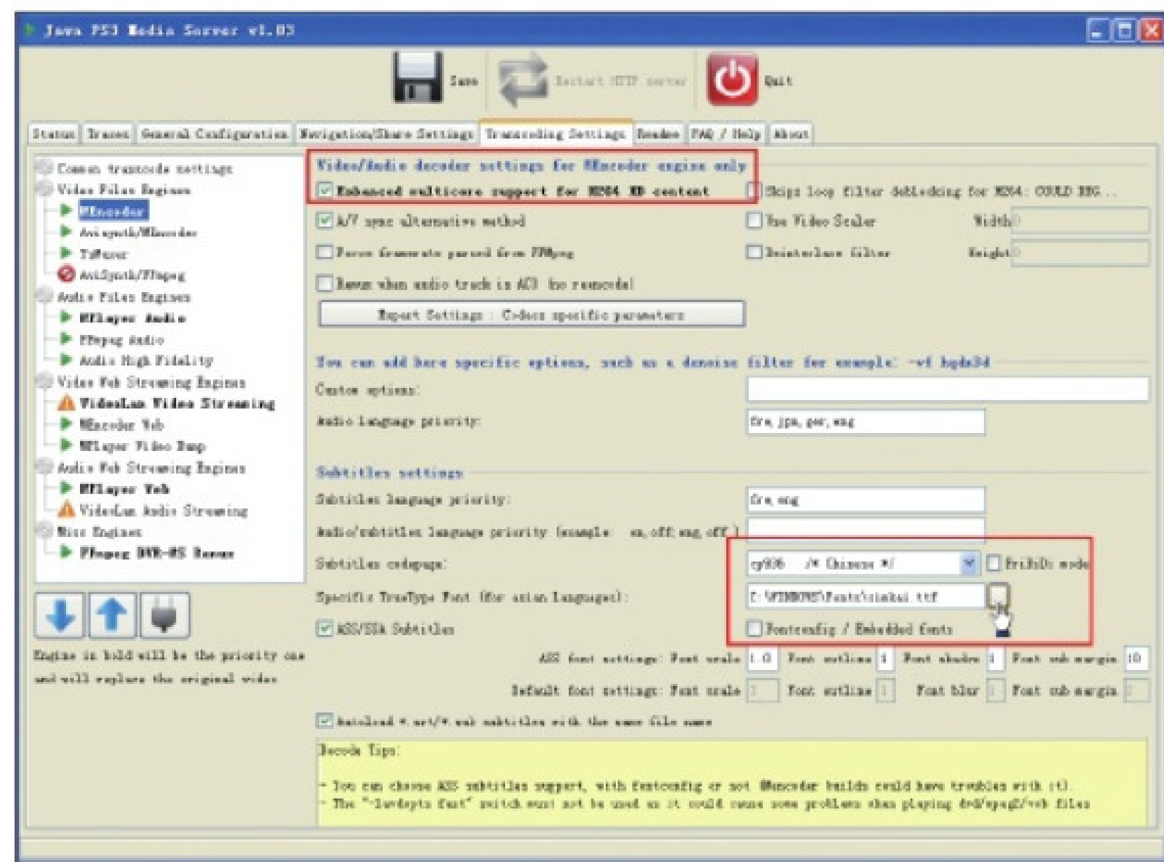


图11

所有设置完成，点击“Save”按钮保存设置。

启动PS3，进入PMS共享的文件夹，PMS的菜单响应速度比Windows Media Player 11和Nero MediaHome都快，而且不会自作主张地进行索引。视频开始播放时，切换到“Status”选项卡，可查看到当前传输速率、缓存使用情况等信息（图12）；

PS3正常播放，音视频及外挂字幕正常识别，可参见屏摄（图13）。

通过PMS，我们终于可以通过PS3播放PC上大部分视频，也支持外挂字幕，基本上“功德圆满”了。但是，由于PMS是在PC上预先解码音视频再输出给PS3，因此对PC配置有一定的要求。另外，PS3接收到的信号的质量取决于PMS的解码质量，这与原版蓝光影碟，甚至硬盘直接播放视频文件尚有一定差距，尤其是音频方面。而且，你还要同时开着PC！要想在PS3上充分展现下载高清文件的音频视频质量，又能加挂字幕，解决方式只有——AVCHD！

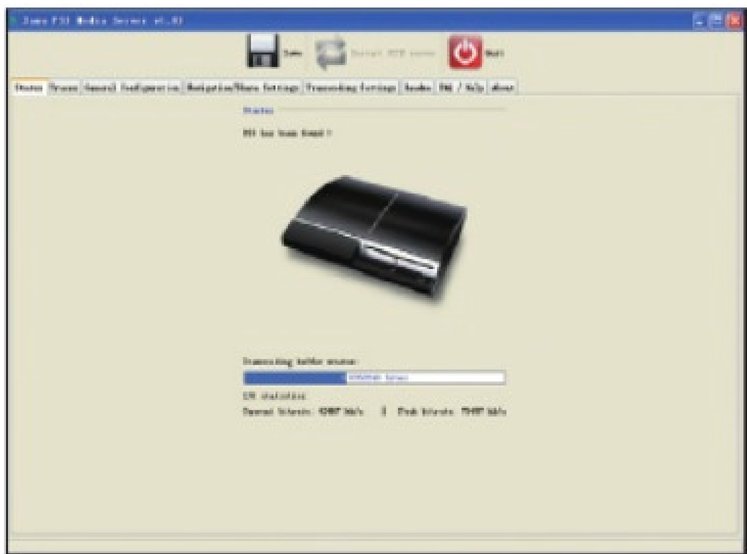


图12



图13

第三章：创建你的AVCHD



图14

2006年8月，为了普及高清视频摄像机，松下、索尼联合推出了一种新的高清视频摄像格式——AVCHD（图14），该格式将DVD架构(即8cm DVD光盘和红光)与基于MPEG-4 AVC/H.264先进压缩技术的编解码器整合在一起。由于该格式仅用于用户自己生成视频节目，AVCHD的制订者可以避免版权保护问题。在实际操作的时候，高清摄像机会在硬盘根目录下创建“AVCHD”文件夹，然后把音视频按照蓝光盘格式进行储存，这样可被蓝光播放机或TotalMedia Theatre等软硬件识别。

感谢互联网上众多开源软件作者的辛勤工作，使基于PS3的影音应用成为可能。对于电影运用，核心思想是通过重新封装现有视频文件和字幕到AVCHD文件夹，使其成为PS3可播放的文件，伟大的tsMuxeR完成了这一工作。

OK！电影文件、软硬件准备妥当，我们以33.6GB版《海角七号》来做实操讲解：

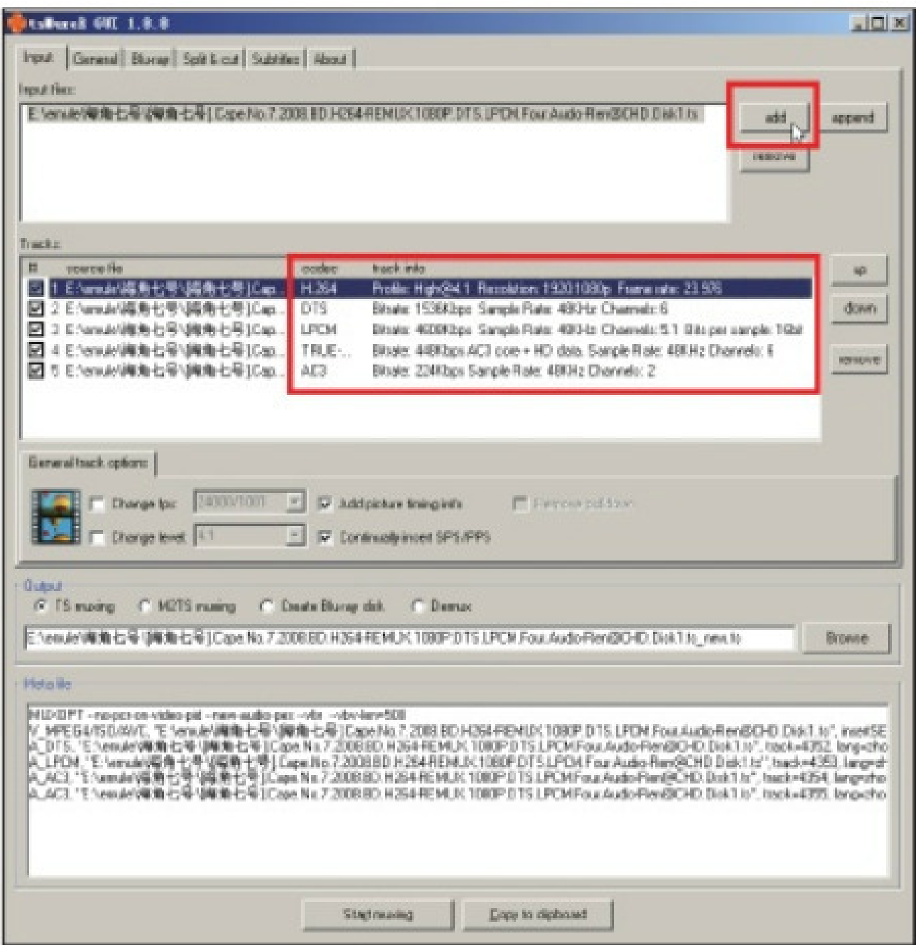


图15

1. 执行tsMuxeR目录下的tsMuxerGUI.exe，在Input选项卡中点“add”按钮加入第一个视频文件，在“Tracks”窗口中可以看到这个视频采用H.264编码、1920×1080P、23.976fps规格，共4条音轨，分别是1536b/s的全码DTS 5.1、4608kb/s的LPCM 5.1、5.1声道的TrueHD和224kb/s的立体声AC-3（上页图15）；

Tip2：目前tsMuxeR对蓝光视频在编码时TrueHD的兼容性不好，只能解出其AC-3内核部分，因此在重新封装的AVCHD中体验TrueHD必须在tsMuxeR中添加外挂音轨；

2. 点“append”按钮依次追加其他视频直至完毕，最后点“add”按钮加入全片字幕（图16）；

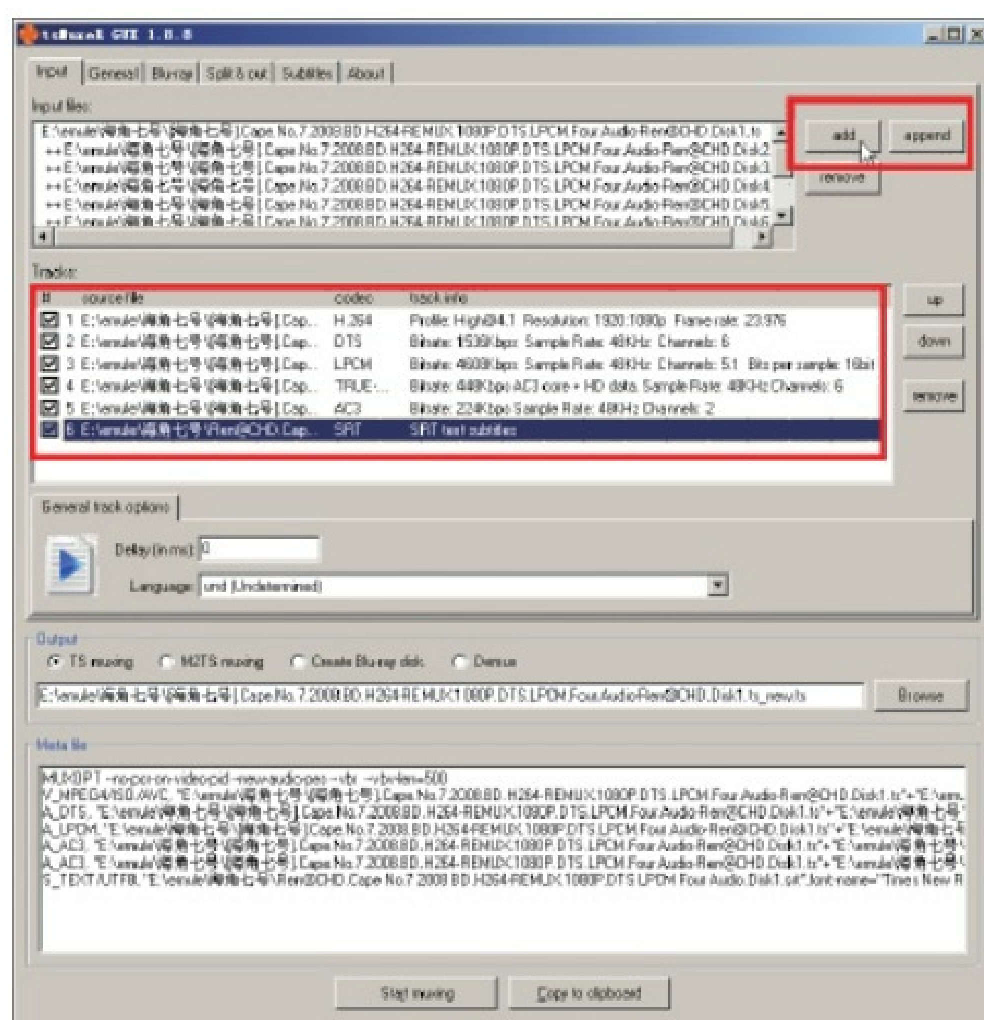
Tip3：全片字幕一般字幕组会放在第一个视频文件对应的字幕内，如果喜欢多语字幕，可在此加入。

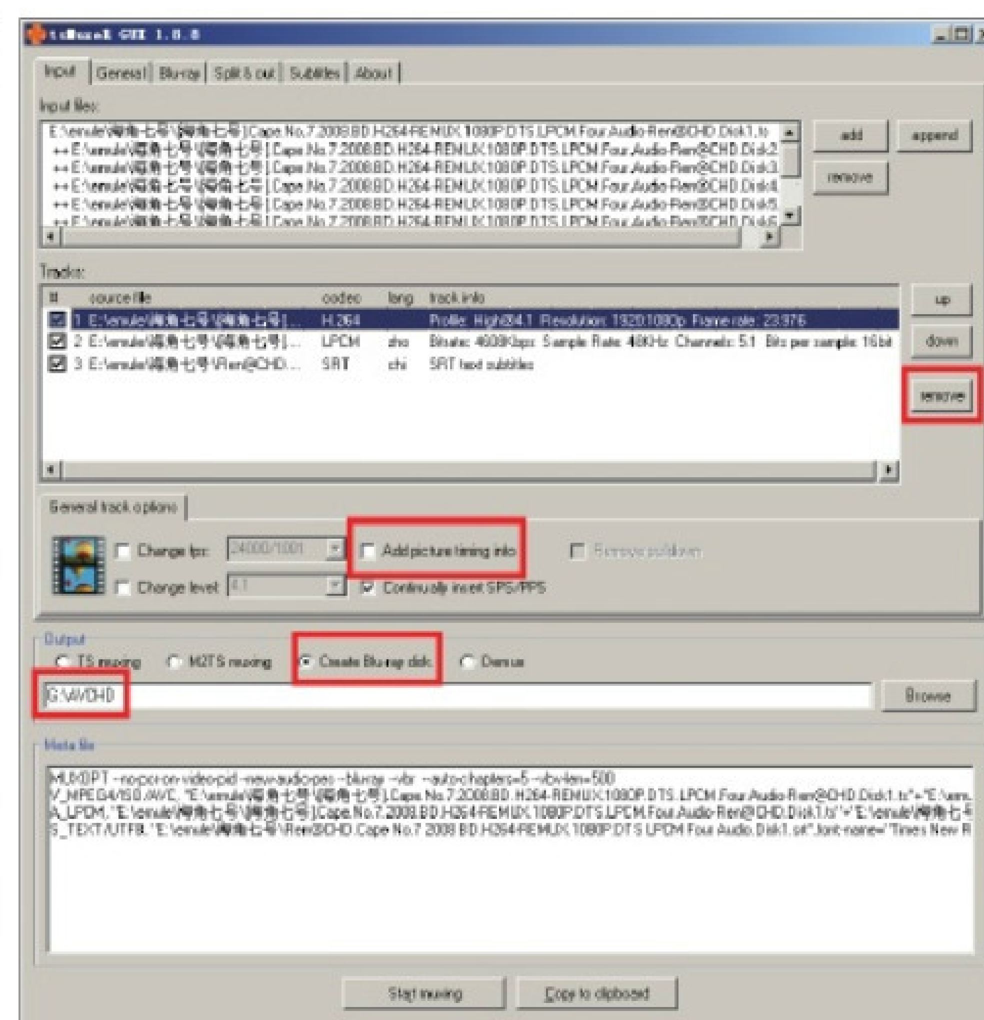
3. 在“Tracks”窗口中，删除LPCM以外的其他音轨；选中视频，去掉“General track options”中“Add picture timing info”选项的勾（避免快进快退过程中卡壳或黑屏）；在“Output”窗口中选择“Create Blu-ray disk”，选择文件输出目录（图17）；

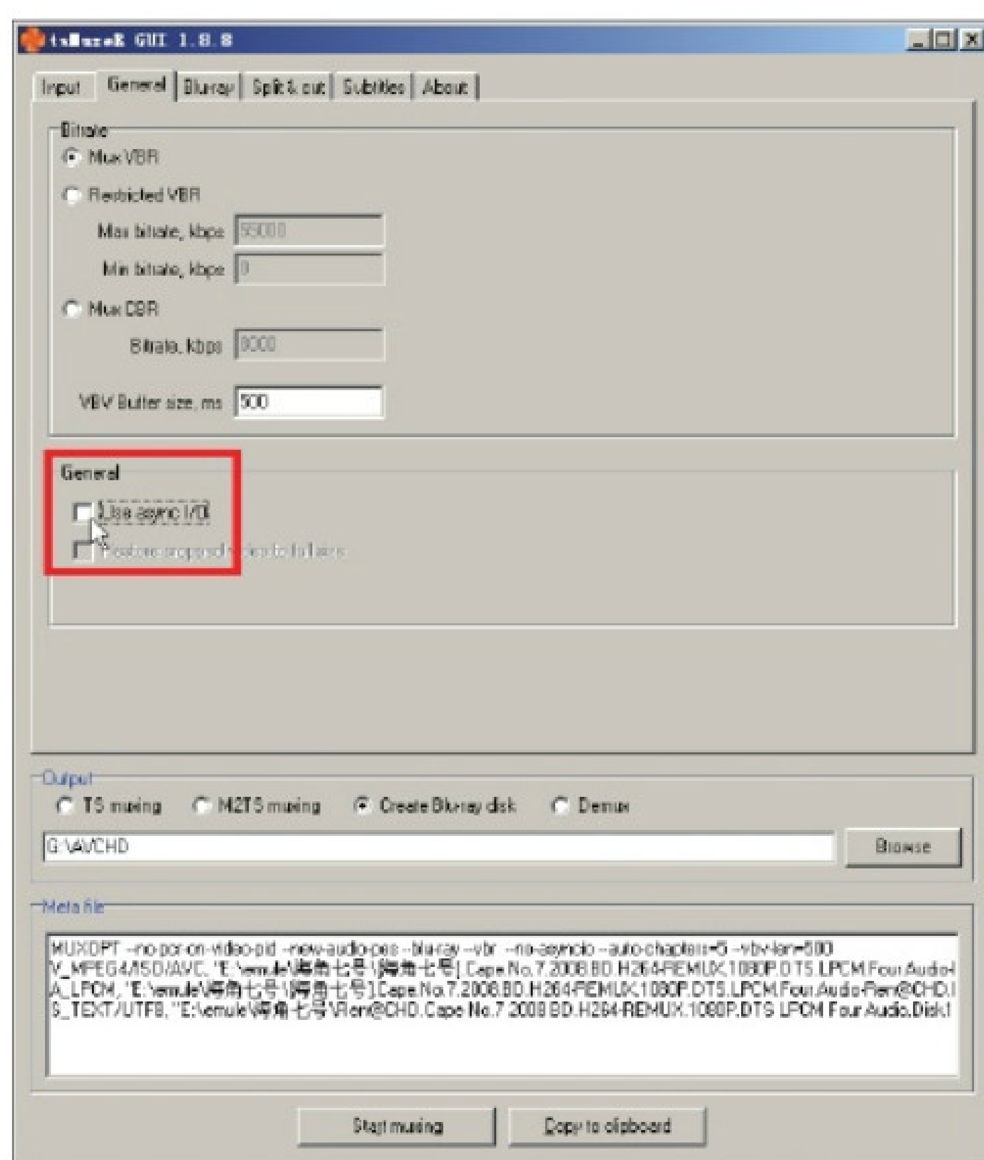
Tip4：为了兼容性起见，可以保留DTS/AC-3音轨。

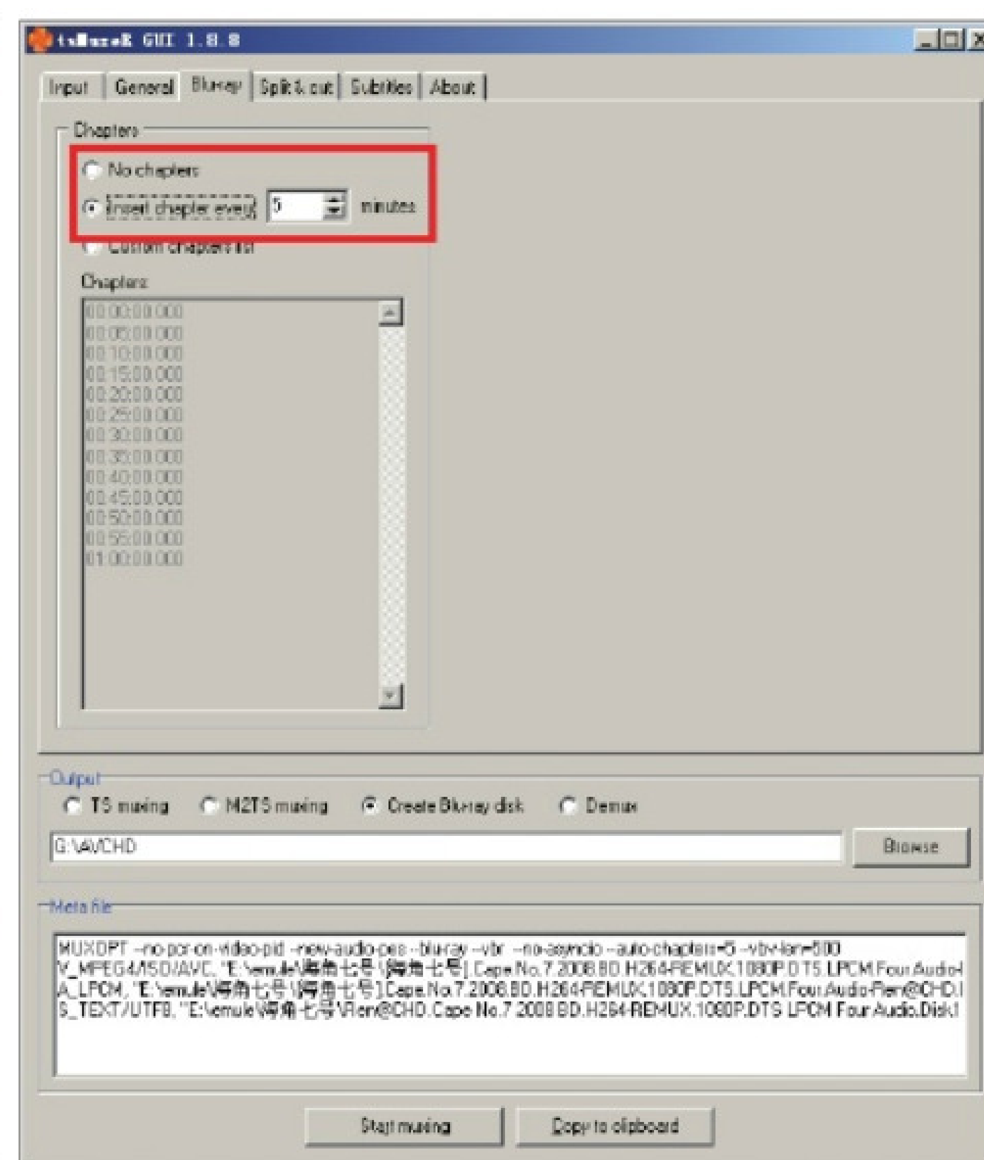
Tip5：输出目录建议直接设置到移动硬盘的AVCHD目录，省去文件拷贝时间。

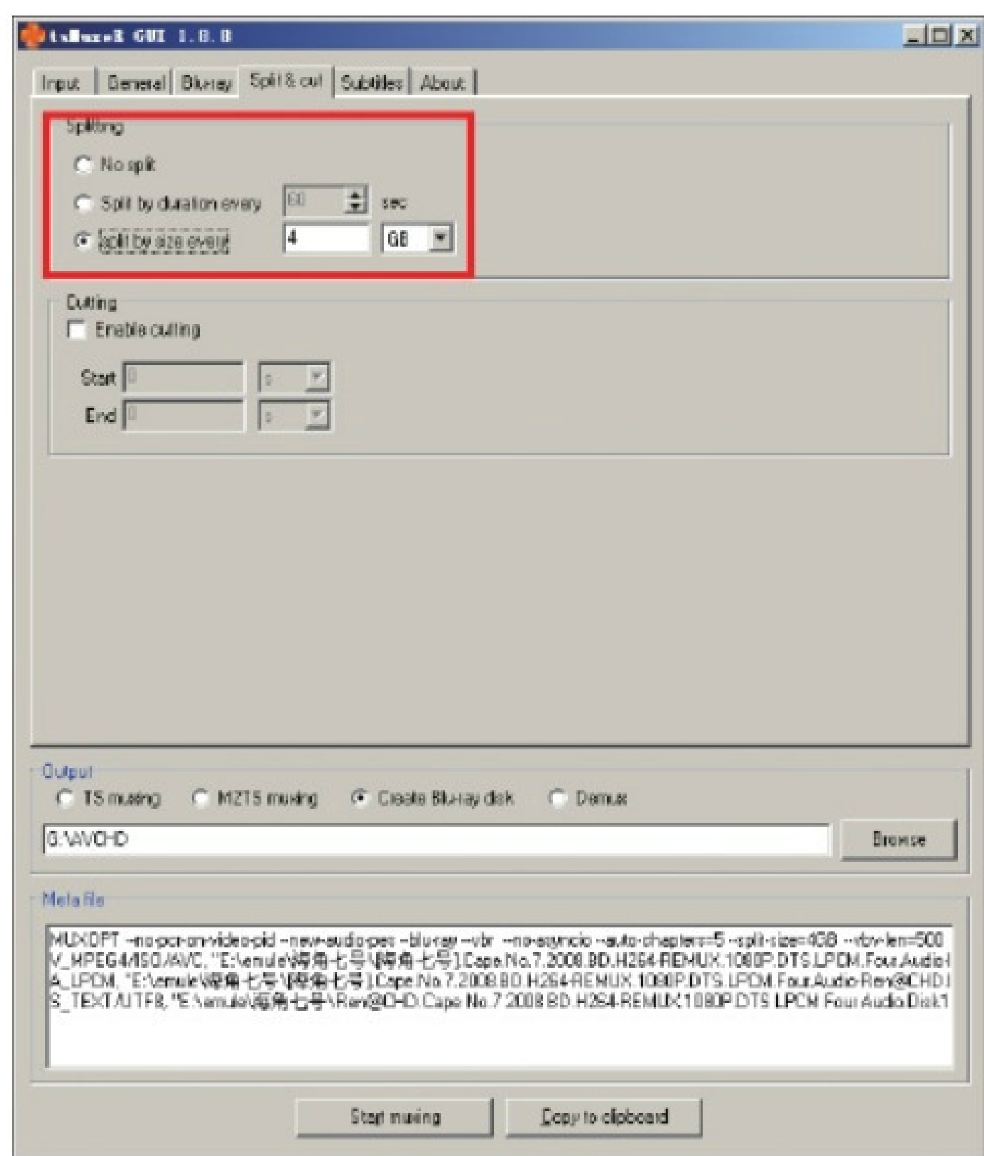
4. 切换到“General”选项卡，去掉“General”窗口中“Use async I/O”选项卡的勾（此选项是输出文件时支持硬盘I/O异步操作，可加速读写，如

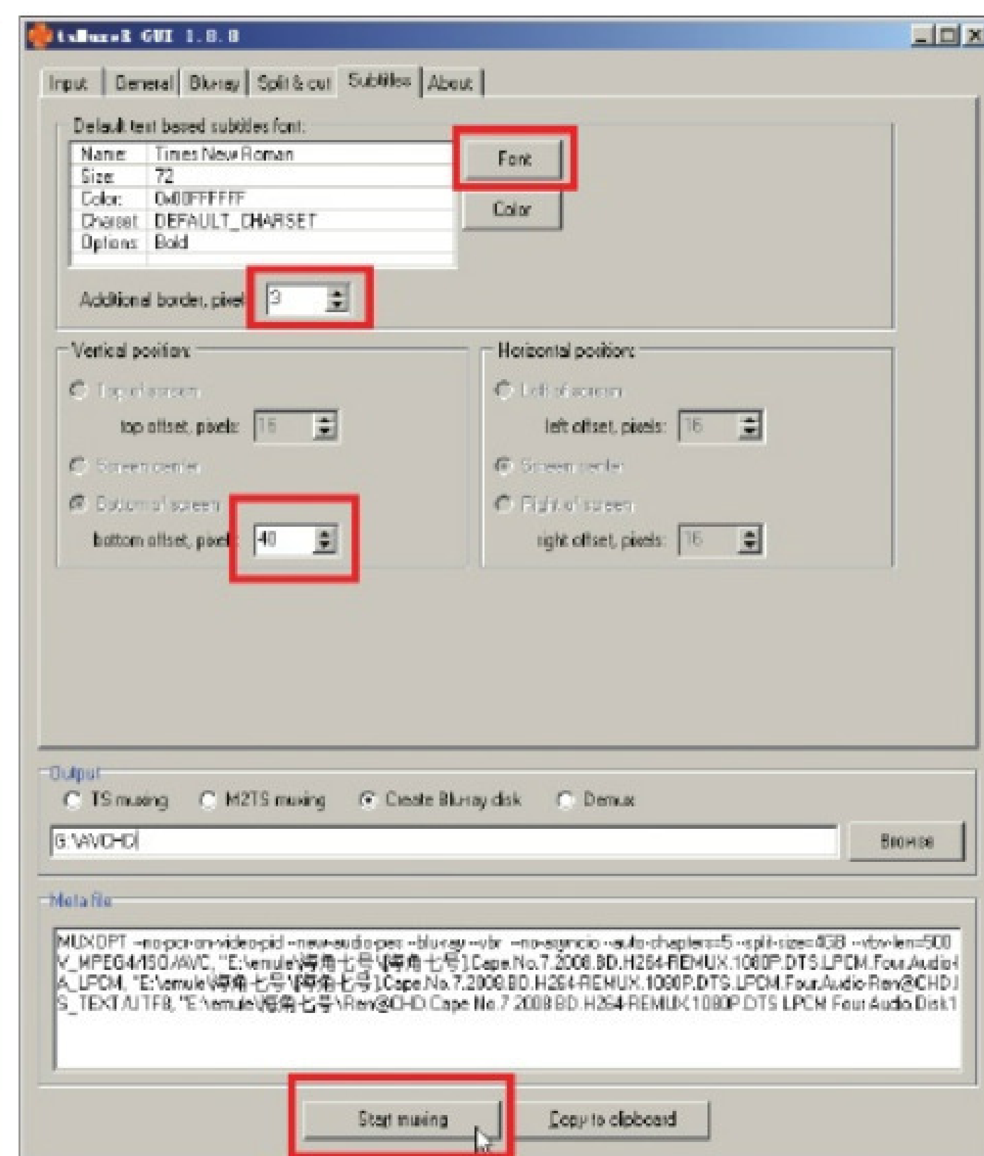

图16


图17


图18


图19


图20


图21

tsMuxeR不提示出错可打开）（上页图18）；

5．切换到“Blu-ray”选项卡，设置章节，这里的选项对播放没什么影响，一般选默认值或者“No chapters”即可（上页图19）；

6．切换到“Split&cut”选项卡，选中“Split by size every”，填入“4”，确保最大文件不超过4GB（上页图20）；

7．切换到“Subtitles”选项卡，点“Font”按钮，修改字幕设置，不要修改默认字体，一般1080电影设置为72点、720p电影设置为60点；“Additional border，pixels”设置为3，即在字幕外沿加上3像素的边；“Bottom offset，pixels”设置为40，即字幕距屏幕底部40像素；一切准备就绪，点“Start muxing”开始创建蓝光盘（上页图21）；

8．tsMuxeR开始工作，直至完成（图22），由于不涉及重新编码，合成蓝光碟的时间与直接拷贝文件到相应磁盘的时间差不多。

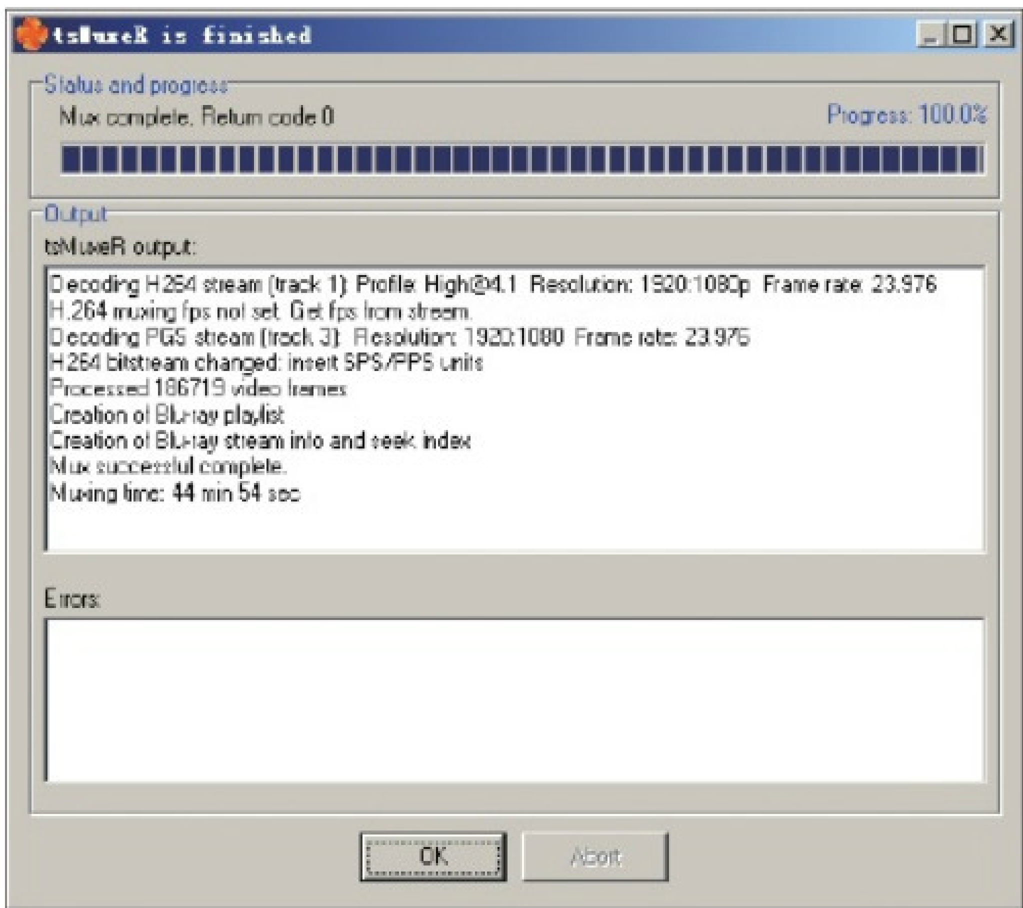


图22

第四章：使AVCHD完全兼容PS3


图23

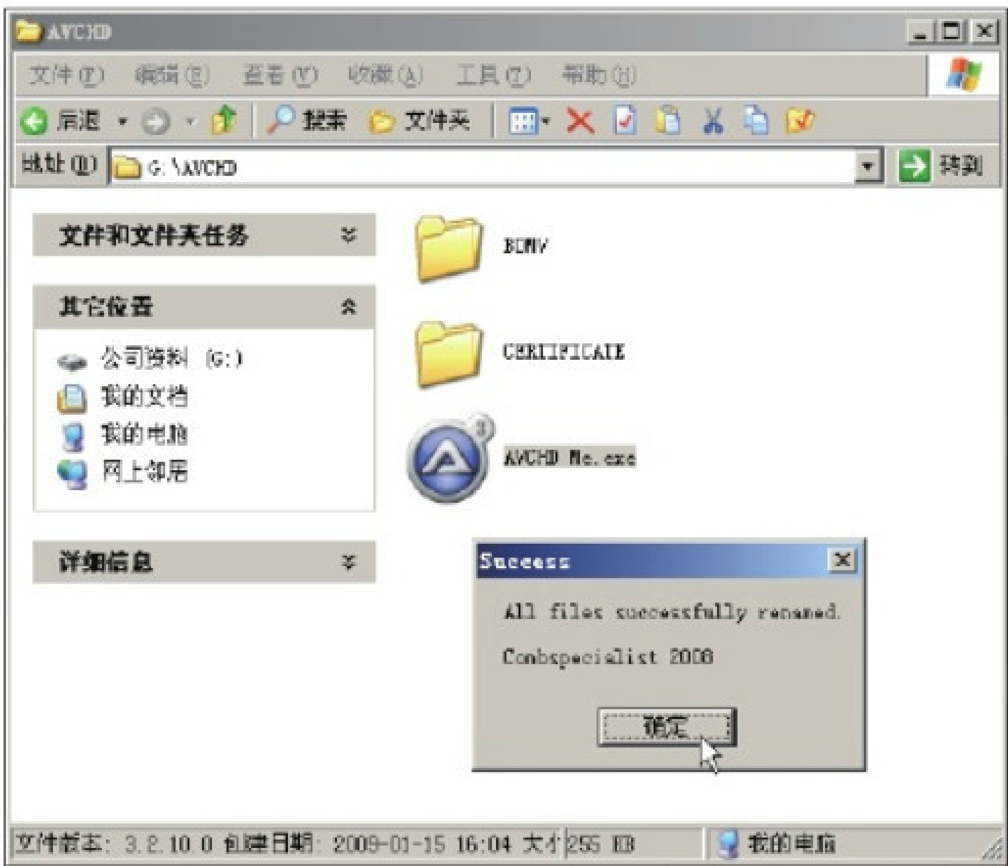


图24

经过8个步骤的工作，tsMuxeR生成了AVCHD，执行TotalMedia Theatre v2.1.6.128，在“来源”中选择“打开磁盘上的电影文件夹”（图23），打开AVCHD的“BDMV”文件夹，即可对音频、视频、字幕进行预览。TotalMedia Theatre很方便，但是音质、画质均不如PowerDVD v8.0，但是后者已不支持打开硬盘上的电影文件夹。当然我们最终目的不是在PC上看AVCHD，而是在PS3上看，因此TotalMedia Theatre只是一个预览工具，否则不如在HTPC上用KMPlayer放视频文件加外挂字幕来得直接。

PS3只能识别8.3格式文件名，因此必须对AVCHD中的文件进行重命名，使其符合8.3格式要求，完成这一工作的软件是AVCHDMe。

下载AVCHDMe，拷贝到AVCHD目录内执行，AVCHDMe自动对AVCHD内的文件进行重命名，使其符合8.3格式，经过处理的AVCHD就可以在PS3上播放了（图24）。当然，需要拷贝至移动硬盘FAT32分区的根目录下。

不过，如果只进行到这一步，PS3在播放AVCHD的时候在每个M2TS文件（因为必须要分割成最大4GB）的分割点上会顿一下，跳过大约1秒钟的内容。我们好不容易搞定AVCHD，为的就是追求完美，当然不能容忍如此瑕疵！解决方案有2种：

方案1：使用AVCHDMe v1.4

下载AVCHDMe v1.4，打开AVCHD的BDMV目录，可以看到8.3文件格式已经修改好，但是PS3的兼容性有问题（图25）。究其原因，是因为BDMV用CLIPINF目录下CPI文件对M2TS文件的标识出了错误。AVCHDMe v1.4已经标识出CPI文件的记录值和实际值，点击“Apply”即可修订CPI文件。

遗憾的是，AVCHDMe v1.4是非Unicode语言编译的软件，无法直接在中文系统下运行，解决办法有4种：

1．进入控制面板，在“区域和语言选项”的“高级”选项卡中选择“英语（英国）”，点“应用”（下页图26）；重新启动系统，重新

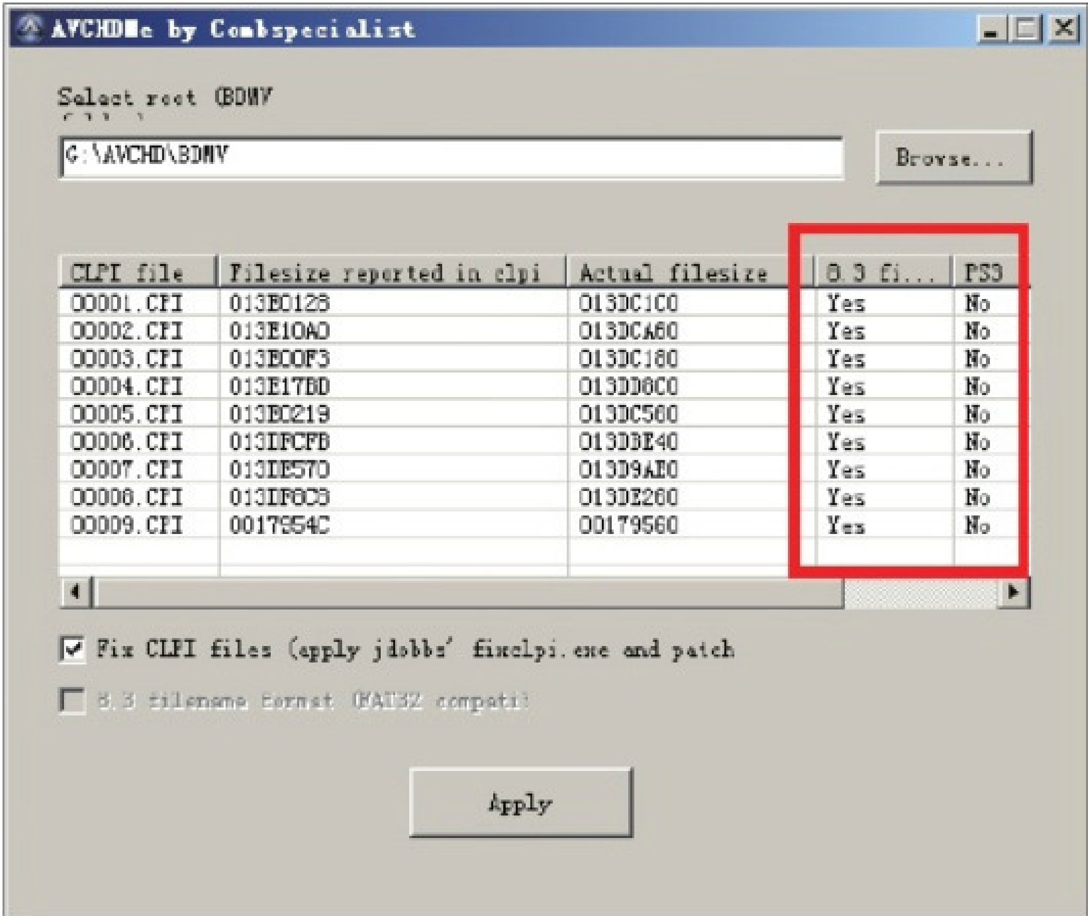


图25

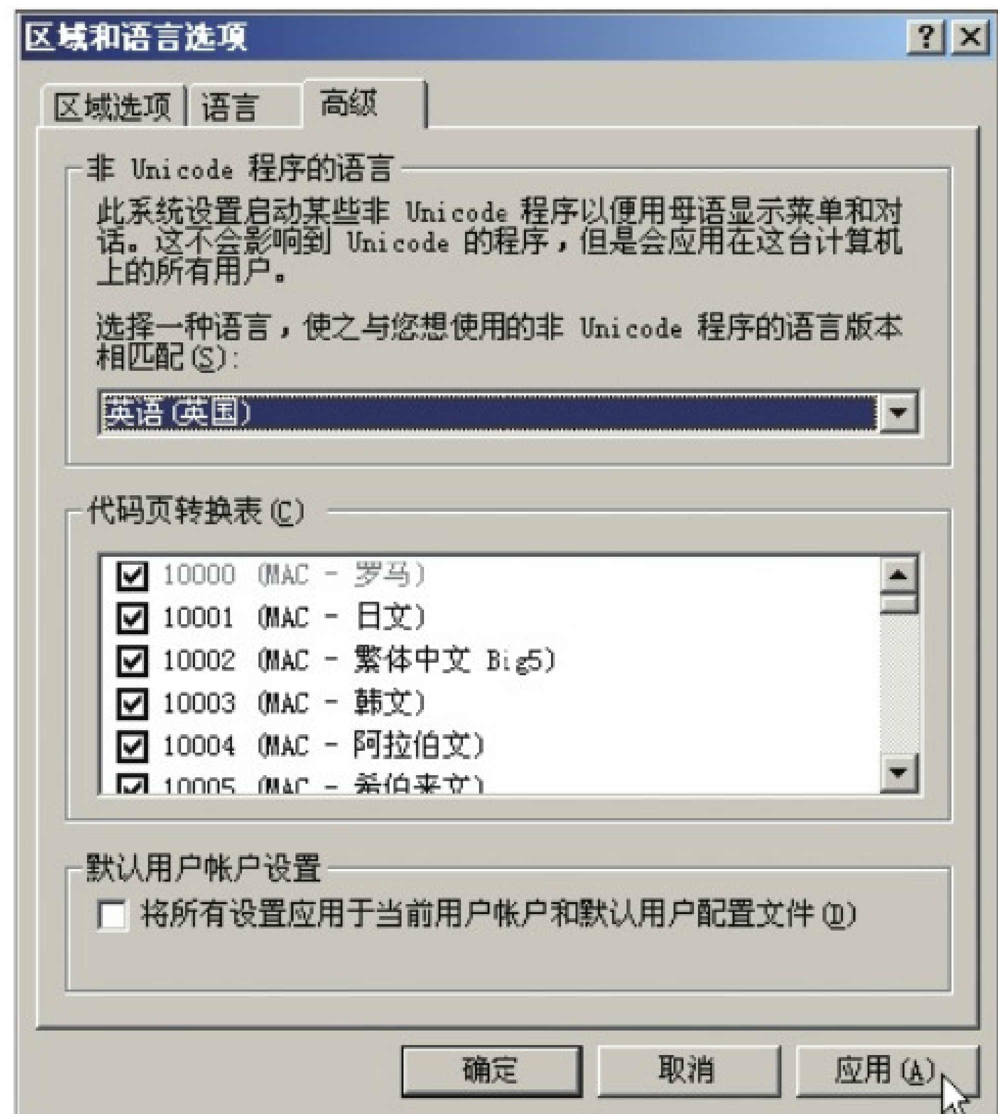


图26

用AVCHDMe v1.4载入BDMV目录，点击“Apply”即可修订CPI文件。这种方法的缺点是每次修改都要重启，修改完以后把Unicode语言改回中文又要重启，否则无法对中文目录进行操作；

2. 用多系统管理软件，如System Commander v9，安装英文版系统，重启后在英文系统下执行AVCHDMe V1.4（图27）；

3. 安装虚拟机，如Microsoft Virtual PC，在虚拟机中载入英文版系统后执行AVCHDMe v1.4（图28）；

4. 安装UltraEdit v14.20或其他16进制编辑软件按，逐一打开CLIPINF目录下的CPI文件，查找“Filesize reported in clpi”标识的字符串，修订成“Actual filesize”标识的值并保存（图29）。



图27

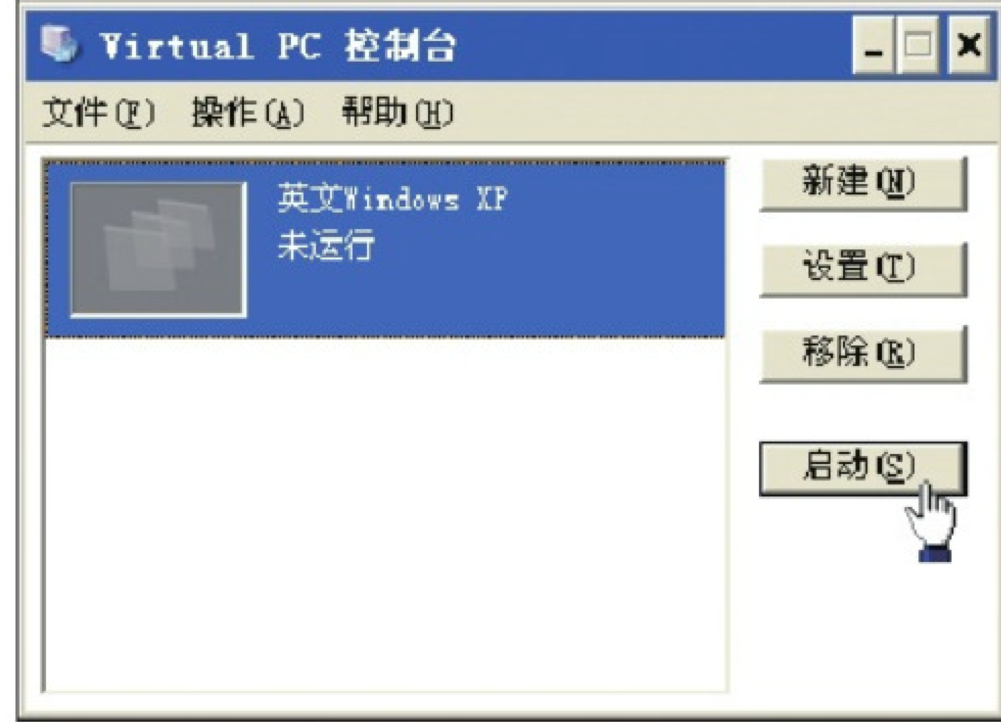


图28

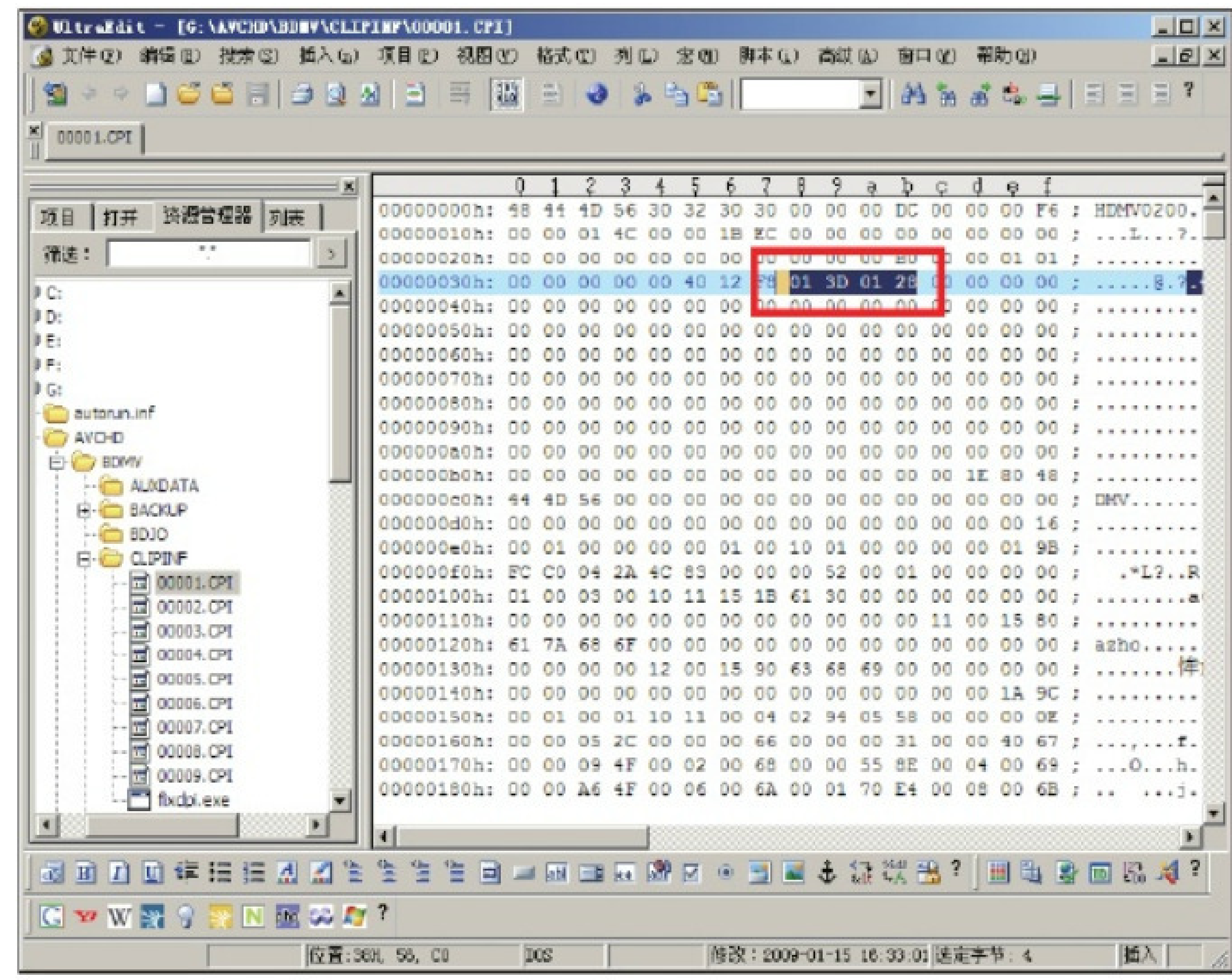


图29

方案2：使用Fixclipinf

下载Fixclipinf.rar，把文件解压到AVCHD目录下，先执行AVCHDMe.exe，再执行Fixclipinf.exe即可（图30）。显然，方案2比方案1更方便:-)。

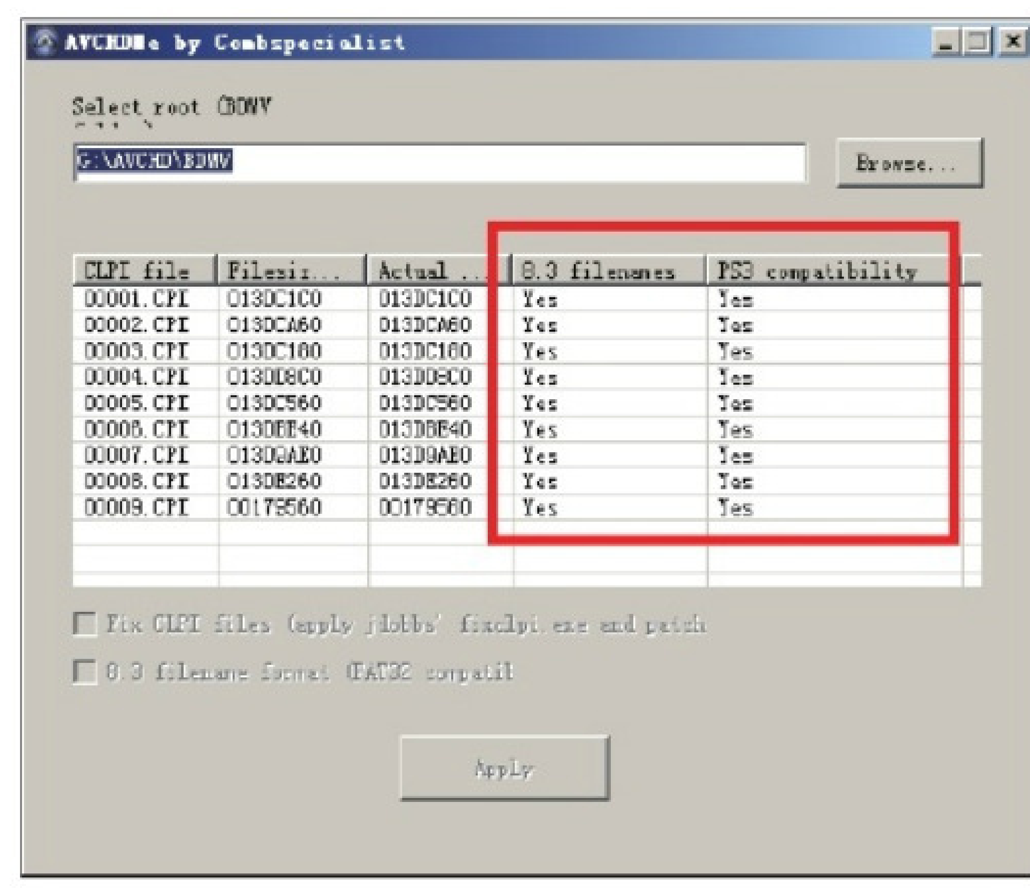


图30

无论方案1还是方案2，完成后用AVCHDMe v1.4，打开AVCHD的BDMV目录，确认所有CPI文件的“8.3 filenames”和“PS3 Compatibility”全

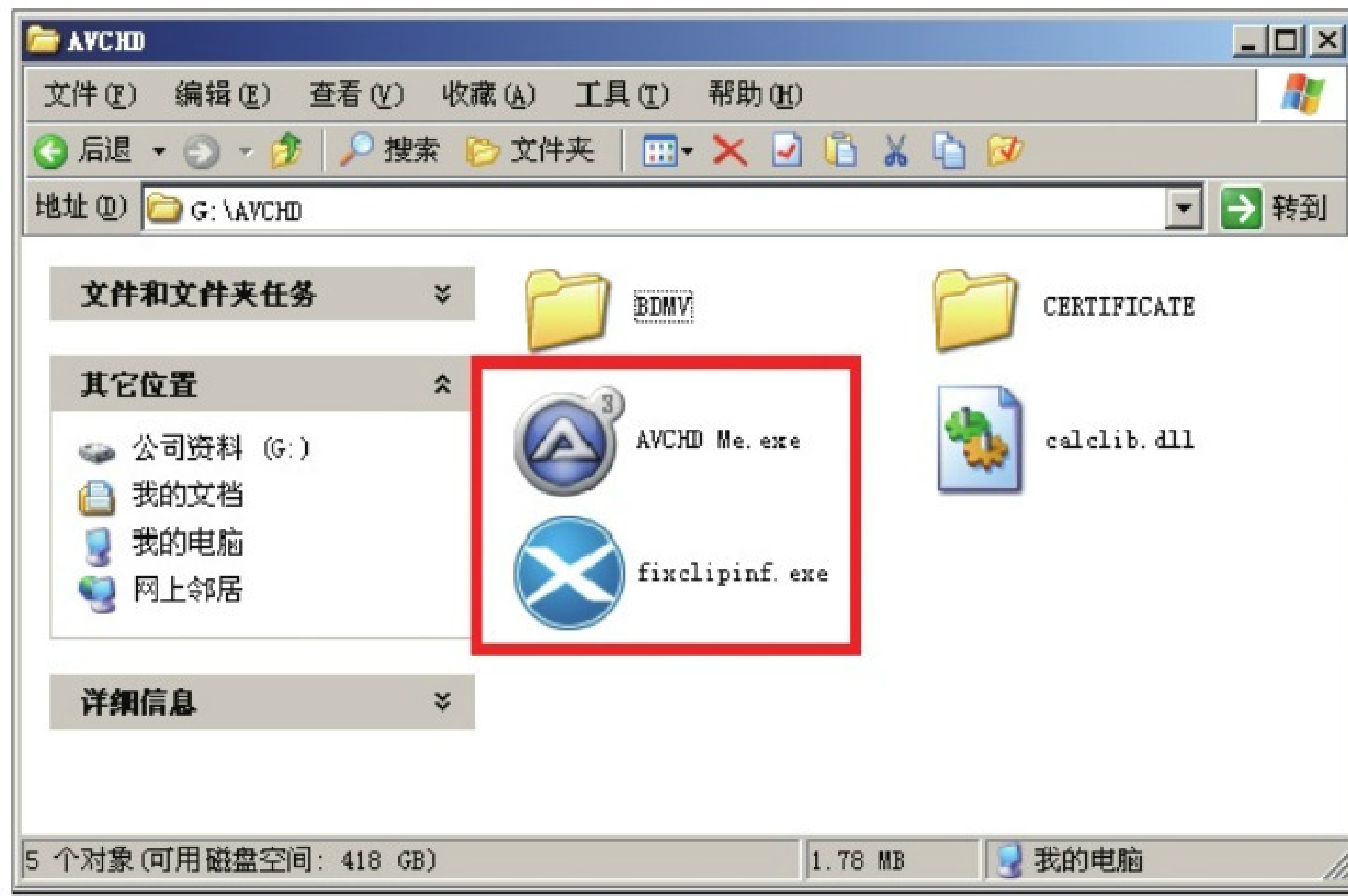


图31

部显示“Yes”（上页图31）。

至此，我们制作的AVCHD可以在PS3上面实现流畅播放，除了没有菜单外，与原版的蓝光影碟效果完全一致了！

AVCHD初战告捷的喜悦持续了多久？慢慢的，你会发现tsMuxeR有一些不完善的地方，譬如：一个AVCHD目录只能封装一部片子；非1920×1080、1440×1080、1280×720的视频分辨率的片子不支持开关字幕、多音轨；切过黑边的视频导入封装很可能会出现马赛克、绿屏、黑屏、拖慢等不正常现象；少数带特效的字幕无法封装等问题。如果你在为这些问题苦恼，那么我们就要请一款强大的软件——multiAVCHD出场了！

第五章：制作多个电影/视频的顶部菜单

multiAVCHD的作者Dean是保加利亚人，他是笔者见过最勤奋的开源软件作者，有时候一天升级数个子版本，速度之快令人惊讶！言归正传，multiAVCHD有两大功能：一是把多个AVCHD封装成一个，通过顶部菜单调用；二是把多个MKV/TS/M2TS文件封装到AVCHD中，通过顶部菜单调用。第一个功能很容易理解，通俗点讲就是让几部片子能通过菜单“点菜”（以前要把移动硬盘插到PC上拷贝、重命名才能换片），要知道，蓝光播放机目前还没有多碟联放呢！第二个功能比较特殊，比如说下载高清电视连续剧的视频及其字幕，你可以通过multiAVCHD把它们封装到AVCHD中，自动加载字幕，同时创建顶部菜单在PS3中选择！

我们先来看看如何把多个片子封装到一个AVCHD。试想一下场景：好客的你想给客人在家庭影院中欣赏大片，众口难调不知如何选择，有了multiAVCHD，你就可以让客人们在PS3上“点菜”了。下面看看如何操作：

1. 先做一下功课，按照第三、四章的方法单独制作多个AVCHD电影并预览无误，用不同的文件名标识（支持中文）。

2. 下载multiAVCHD并通过multiUPDATE.exe升级到最新版，multiAVCHD分PAL、NTSC制式，我们选择PAL制式即可；

Tip6：Lite版和Full版的区别是Full版可生成动态菜单，而Lite版只能生成静态菜单。

3. 把以上电影拷贝到移动硬盘的FAT32分区根目录（也可不拷，后文有相应设置），本例用《杀手47》《地球》《变形金刚》《血钻》4部电影示例。

4. 执行“multiAVCHD.exe”（multiAVCHD目前的系统兼容性不是很好，最好在Windows XP下运行），点“AVCHD/BDMV folders”按钮，选中FAT32分区盘符，multiAVCHD自动加载内有“BDMV”子目录的目录，切换到“Media”选项卡，可对添加的电影进行排序、删除、清除操作（图32）；

Tip7：multiAVCHD支持BDMV目录和MKV/TS/M2TS“混编”。

5. “tsMuxeR”选项卡功能比较多：左侧选择字幕字体（注意，只能用英文字体！）、颜色（笔者倾向白色）、与屏幕底部距离（像素）、字体边界（像素）；“Force level 4.1”功能可对H264文件头进行4.1级替换，增强与PS3的兼容性；“Keep all audio tracks”选中的话保留所有音轨，否则只保留第一条音轨；“Keep original chapters”选中的话保留原始章节，否则每5分钟插入一个章节；“Change first SRT line timing”选中的话会调整SRT字幕第一行的起始时间（SRT字幕第一行起始时间为00:00:00，00的话无法在AVCHD中调出字幕）；Force subtitle track #1，把字幕放在第一轨，回放视频时优先输出；“M2TS split at(MiB)”定义文件的切割大小（图33）。

6. “Authoring”选项卡的设置比较关键：“Create top menu”控制顶部菜单，如果不建立顶部菜单，则下面几个子选项都不可选；static menu（Lite）”只有Full版才能激活，选中的话创建静态菜单，否则创建动态菜单；“Custom menu”创建自定义菜单，只在静态菜单下可选；“Use fade transitions”在欢迎屏幕和顶部菜单之间使用淡入淡出渐变；“Full title count for menu page one”只在静态菜单时可选，菜单第一页无论有多少文件/目录均显示Title #1-#5，而第二页显示Title #6-#20；“Sequential title playback”勾选的话则每

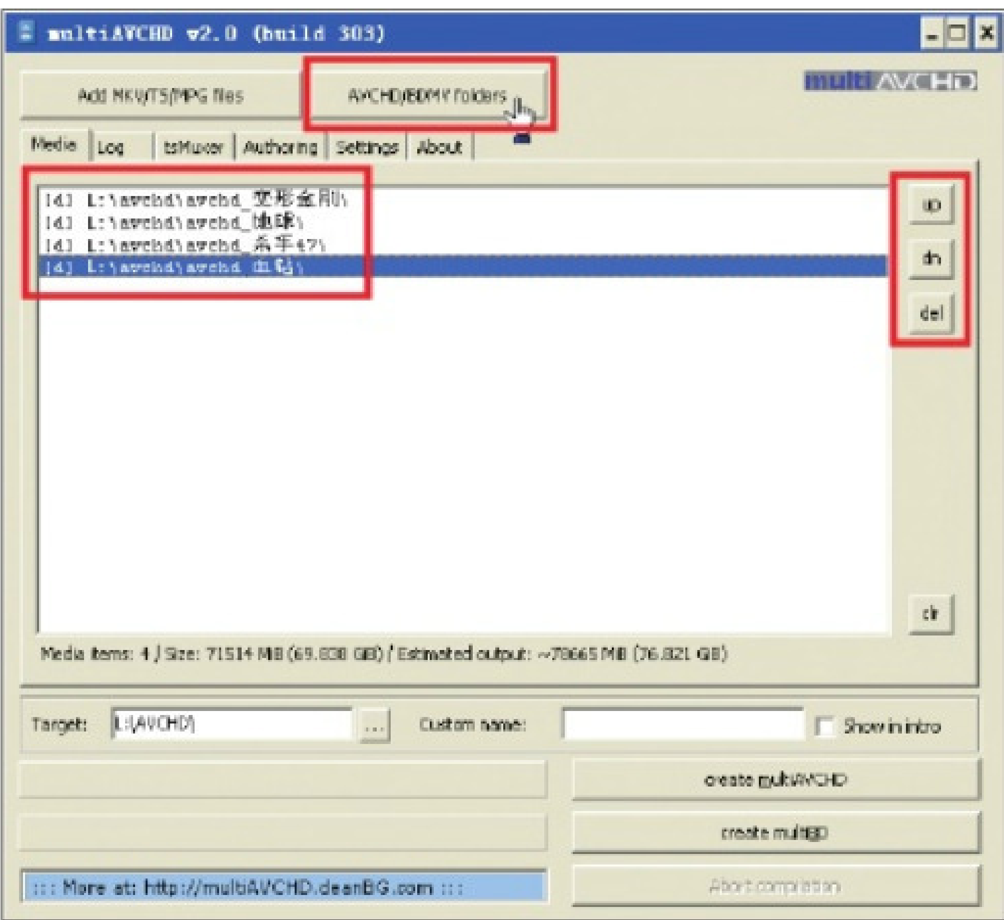


图32

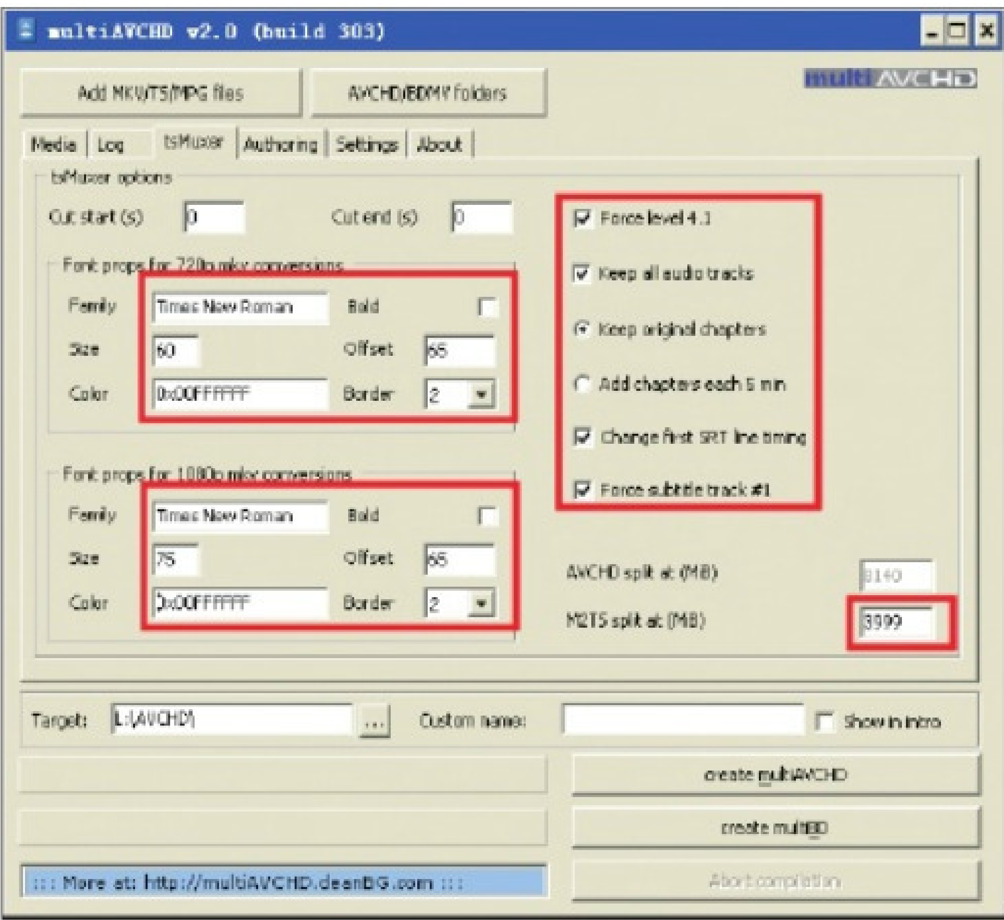


图33

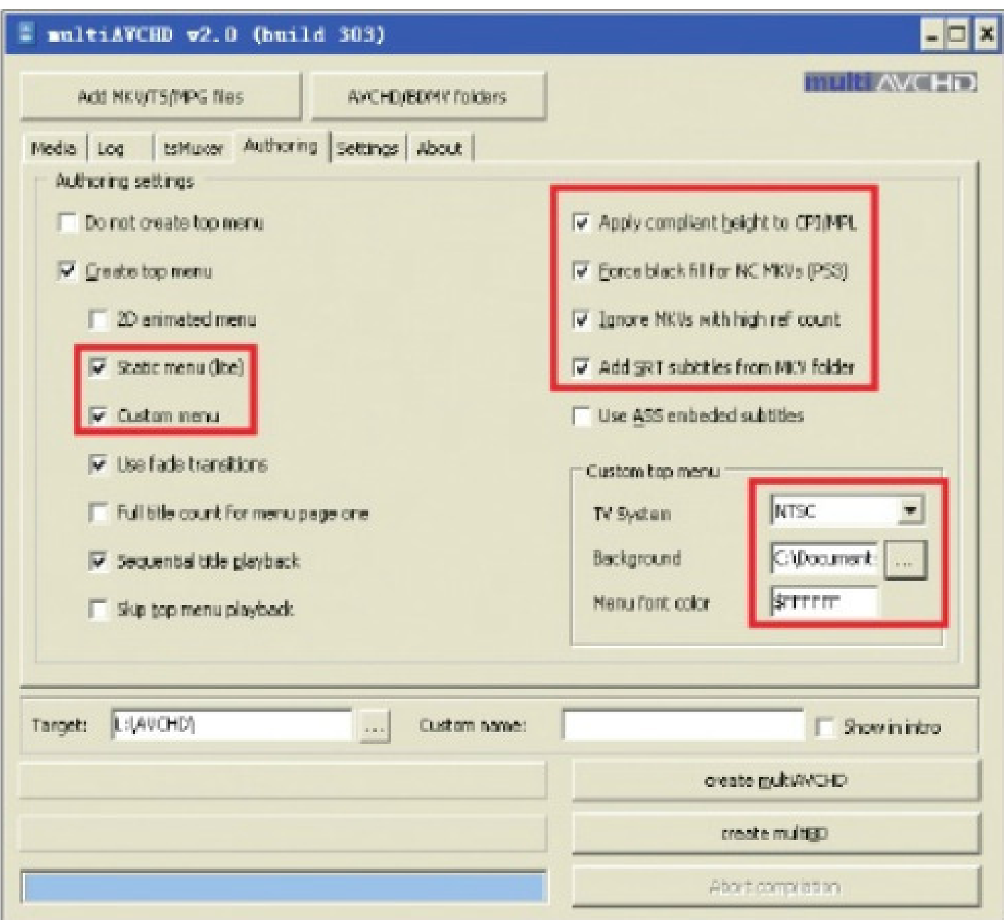
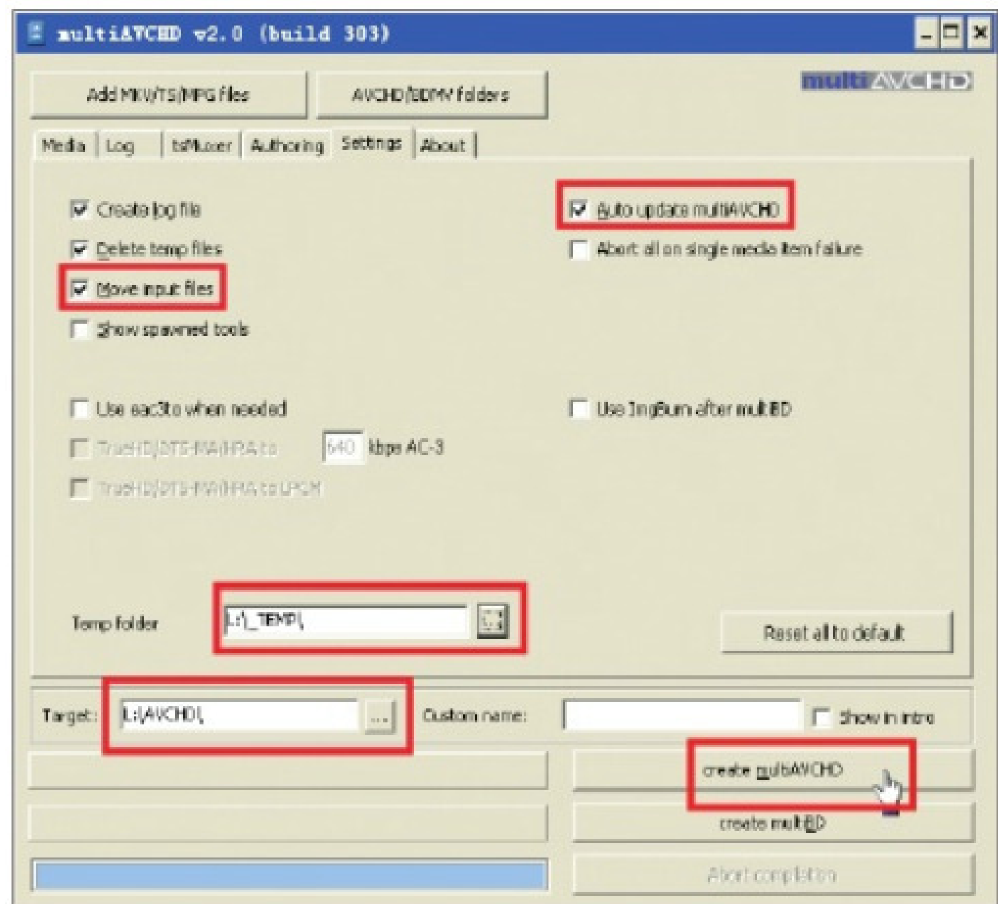
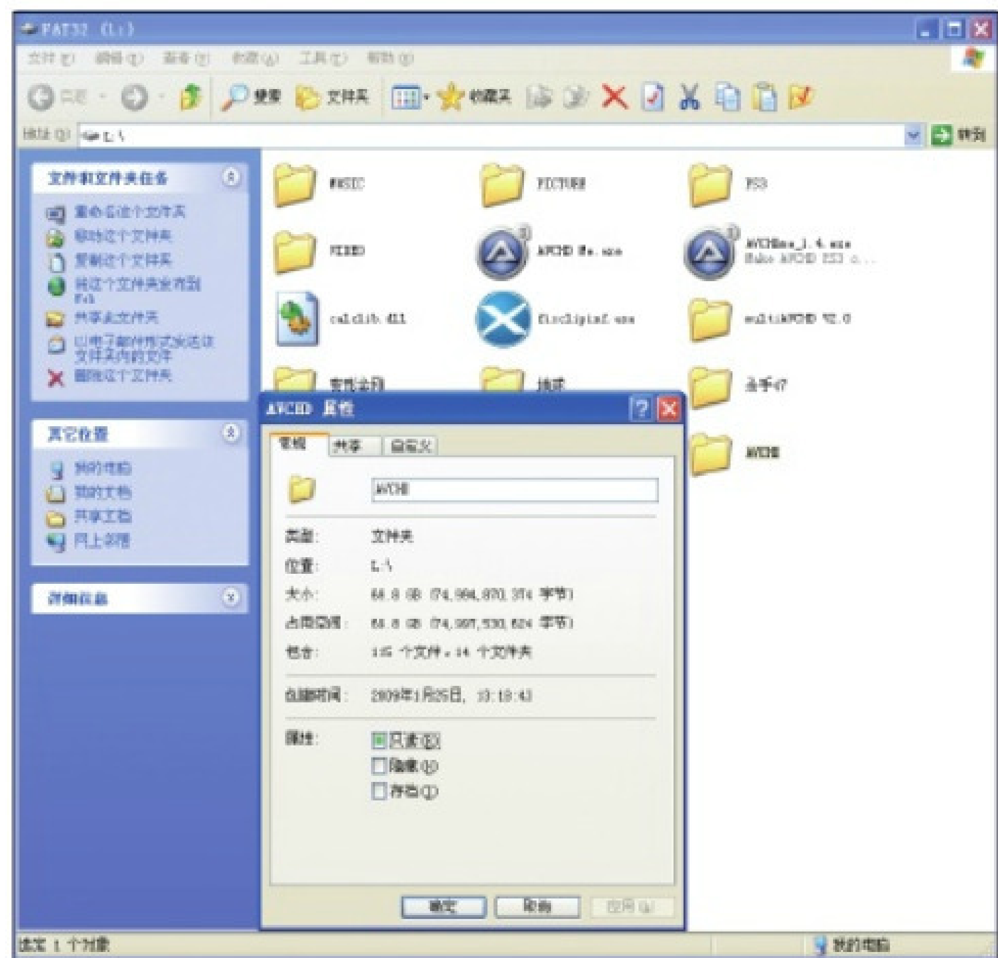


图34


图35


图36

个Title播放完后回到顶部菜单；“Skip top menu playback”选中的话在播放的时候跳过顶部菜单，直接播放Title #1；

“Apply compliant height to CPI/MPL”，修订CPI文件的值，关闭的话不兼容的MKV/TS文件生成的AVCHD将没有字幕；“Force black fill for NC MKVs(PS3)”在非标准分辨率文件下方插入黑底，可避免绿边现象；“Ignore MKVs with high ref count”修订PS3不兼容MKV文件；“Add SRT subtitles from MKV folder”自动添加SRT外挂字幕（字幕文件名必须与视频文件完全一致）；“Use ASS embeded subtitles”使用MKV文件内置字幕；

“TV System[PAL/NTSC]”选择PS3制式（港版PS3是PAL制式，不过也能兼容NTSC，如看不到菜单可试着在此处选择NTSC）；

“Background”选择自定义背景图片（上页图34）；“Menu font color”选择菜单字体颜色；

Tip8：可以通过不创建顶部菜单功能，用multiAVCHD创建单个AVCHD，可以解决一系列不兼容问题。

7．“Settings”选项卡，要注意几个地方：“Auto update”一定要勾上，天知道Dean一天升级几次，呵呵！

“Move input files”选上的话在AVCHD创建完后会删除原文件，如果按照本例操作建议勾上，否则保险起见最好不选；

“Target”和“Temp folder”设置到移动硬盘FAT32分区根目录（这两个目录最好在同一分区，而且事先把AVCHD目录删除）；“Custom name”填入自定义名称，可生成“AVCHD_XXX”的文件夹，如果勾上“Show in intro”则自定义名称还会出现在欢迎画面；

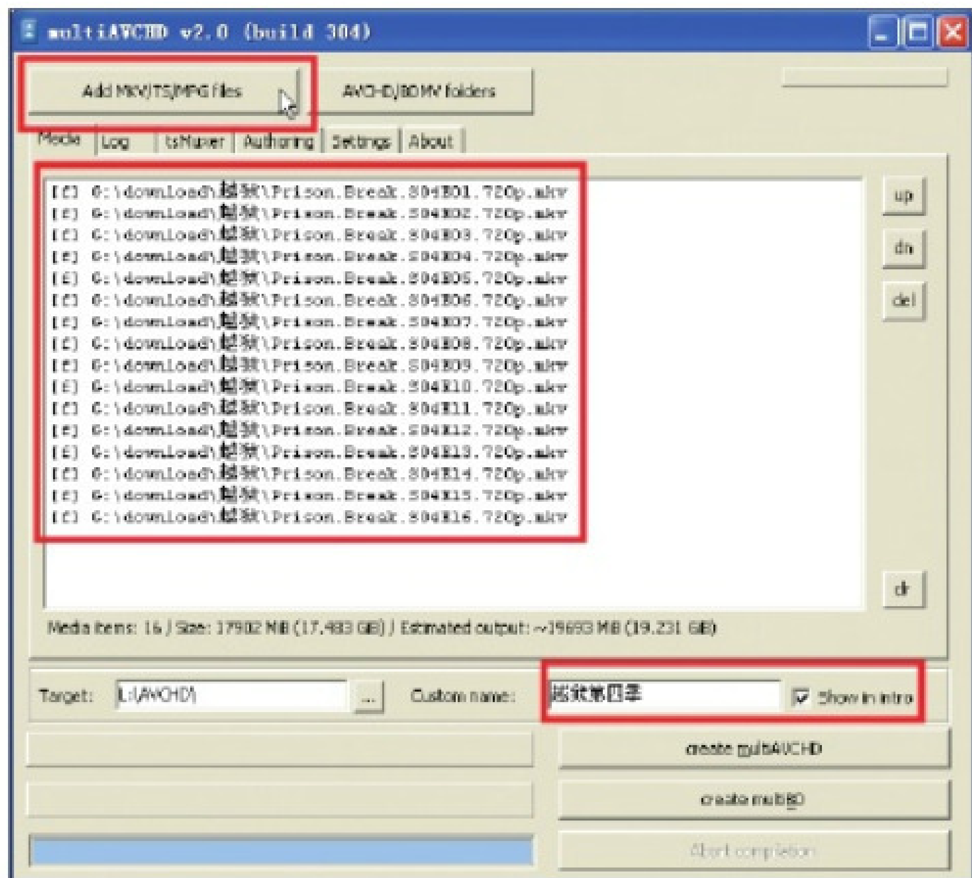
最后点“Create multiAVCHD”按钮（图35）。

8．multiAVCHD只需要10秒左右的时间（如果源文件不在目标分区，则时间会大大加长，取决于文件大小及制作类型），即可合并这几部电影、重建AVCHD目录并创建顶部菜单，视频文件全部移动到AVCHD目录下，原目录已腾空，可以删除（图36）。

9．把移动硬盘接上PS3，选择“视频播放→外置硬盘→AVCHD”，呵呵，超酷的顶部菜单（静态）出现了（图37）！

封装多个视频文件到AVCHD的操作类似，下面2图展示的是越狱第四季1～16集通过multiAVCHD合成一个AVCHD并创建动态顶部菜单的实例。（图38）（图39）


图37


图38

经过一番折腾，在使用PS3播放视频方面，你已经称得上专家了。不过，蓝光影碟的相关应用远不止此。如果PC上配备蓝光驱动器/刻录机，而且又买了昂贵的蓝光影碟，那么你可以尝试用AnyDVD/HD软件把源盘拷贝到硬盘上，用tsMuxeR制作REMUX文件，过一把发布人的瘾。此外，通过BDInfo、BDEdit等工具，你可以编辑原盘的菜单、字幕、音轨、章节……玩转这些，才称得上是骨灰！



图39



头牌新闻

瑞星的2009难关

■本刊记者 冰河



风波中的焦点人物——刘旭

2009年新春刚过，久已缺乏热点的中国安全软件行业骤然掀起一场风暴。2月17日，《科技日报》《北京晚报》、中央人民广播电台《新闻与报纸摘要》等媒体均刊发了同一题材的文章，揭露以安全软件为主营方向的北京东方微点公司遭遇的磨难，矛头直指中国安全软件行业最大的企业之一瑞星公司。新闻指称，原瑞星总裁刘旭离职后创办东方微点，但瑞星公司高层买通原北京市公安局公共信息网络安全监察处处长于兵（现已被北京市纪委立案调查），诬称东方微点涉嫌“故意制作、传播计算机病毒等破坏程序影响计算机系统正常运行造成严重后果”，将东方微点副总裁田亚葵刑事拘留，并对东方微点的技术研究和市场推广进行全面打压。2007年末检察院对田亚葵作出不起诉决定，微点主动防御软件在因所谓“国内首例防病毒公司传播病毒案”被封杀两年半后，获准向国家计算机病毒防治产品检测中心办理产品上市销售前的检测手续。2008年2月,微点主动防御软件获得被阻扰了近3年的销售许可证，东方微点公司的产品终于浮出水面。2009年2月7日，刘旭正式对外宣布将向瑞星提出索赔，并透露瑞星公司副总赵四章已经被批捕。

这一充满“无间道”戏剧情节的事件被公布之后，顿时引来行业内外各界人士关注。瑞星方面迅速应对，给本刊记者发来公告，称所有文章均是与刘旭同谋的记者、原瑞星公司员工王学武一手精心策划炮制，企图借媒体之手整垮瑞星，达到其不可告人的商业目的。瑞星也绝不低头，会用法律武器维护自己的合法权益，与“黑恶势力”斗争到底。

由于指控瑞星的文章中提到“北京江民新科技术有限公司、北京金山软件股份有限公司、北京启明星辰信息技术有限公司等反病毒公司据称曾为此案出具虚假‘病毒爆发’证据”，此事事实上已经将国内主要杀毒软件公司全部卷入。但除江民公司董事长王江民先生回应刘旭“胡说八道”之外，其他企业尚未对指控提出任何应对，经本刊记者联系也未给出具体回音。因此这一事件的真相究竟如何，目前还难以分辨。本刊记者将保持关注。P



硬件店

华硕推出AM3接口新主板



近日，华硕推出一款基于AMD 790FX+SB750芯片组的高端主板——M4A79T Deluxe，支持AM2+/AM3接口处理器和Hyper Transport 3.0传输总线。华硕M4A79T Deluxe沿用了高端主板惯用的黑色PCB全固态电容的设计一体式纯铜散热导管+全固态铝壳电容供电。内存方面，主板提供了4根DIMM内存插槽，支持DDR3 1600MHz（O.C.）内存，可以帮助AM3处理器发挥出全部性能。

国内首家高端DIY台式机专卖店登陆上海

2009年2月17日，国内首家高端DIY台式机专卖店“至尊地带”在上海太平洋电脑城一期隆重开业。该店是由渠道经销商上海网邻贸易有限公司经营，主营高端硬件产品，如英特尔酷睿四核和英特尔酷睿i7处理器及其他高端主板、内存等核心电脑硬件。“至尊地带”为顾客提供高端设备的体验服务和性能展示，并配有优秀的专业销售人员进行顾问式服务和一站式销售。英特尔公司中国区市场与渠道部总经理张文翊、技嘉全球销售与市场副总裁高瀚宇，太平洋电脑集团首席运营官张聪敏及“至尊地带”总经理王肖共同出席开业仪式。英特尔中国区市场与渠道部总经理张文翊表示，“英特尔一直非常重视高端市场，并对高端市场的发展前景和顾客的消费能力都充满信心，‘至尊地带’高端DIY台式机专卖店的成立，便是英特尔对电脑高端硬件用户和市场重视的体现，英特尔也将精心培育高端市场。”

法国爱可视推出专为女性定制的上网本



近日，法国爱可视正式推出其上网本ARCHOS 10系列，该系列在中国市场发行的首款产品名为“La vie en rose”（即玫瑰人生）。其最初的创意及设计理念出自爱可视亚洲区总裁张亚玲女士，灵感来源于20世纪40年代的一首名为《La vie en rose》（《玫瑰人生》）的法国歌曲。据悉这款上网本只对中国大陆地区限量发售。

华硕推出EeePC 1002HA

近日，华硕推出EeePC系列的商务旗舰型号1002HA，该机采用英特尔Atom N270处理器，2GB DDRⅡ内存、160GB硬盘、搭配10.2英寸超薄LED液晶屏幕，显示分辨率高达1024×600。机身上盖、托腕全面采用拉丝铝面技术，并环绕金属边框，搭配银灰色的整体色调，外观颇具时尚商务气息。



可手机遥控的音箱——乐天下E200



近日，音响制造商“得辉达”推出其新品牌——乐天下，并发布了一款用蓝牙技术连接手机遥控操作的E200多媒体音箱。E200是一套2.1多媒体音箱，具备独立外置功放，只要手机支持蓝牙，就能把讯号传送到E200上播放，同时还可使用手机控制音箱播放。据悉该品牌目前正在面向全国征集代理商。

德州仪器将发布全新DLP微型投影技术芯片

2009年2月18日，德州仪器DLP产品事业部在GSMA移动通信世界大会上宣布DLP Pico系列的最新芯片组将于2009年底推出，这款产品可以内置到体积最小的移动电话和其他微型设备中。尽管芯片体积只有葡萄干大小，但丝毫不会影响其画质及显示尺寸。DLP Pico投影产品作为今年1月国际消费电子展（CES）上最热门的消费类电子产品，受到了行业分析师的高度评价。根据美国权威市场调研机构太平洋媒体协会（PMA）的报告，未来几年内，DLP Pico投影产品的需求将突破数百万台。



优派推出24英寸全高清液晶显示器VA2413wm

近日，优派（ViewSonic）以1599元的价格推出24英寸全高清液晶显示器新品VA2413wm，它采用16：9显示比例，提供了1920×1080的Full HD全高清分辨率、16 000：1超高动态对比度，内置多媒体音箱，支持HDCP数字内容保护，并提供三年全免费服务保障。同时它还能通过OSD菜单调节显示比例，实现16：9宽屏、4：3普屏随心切换。VA2413wm还应用了新一代ClearMotiv动画清晰显像技术，实现5ms的超快响应时间，使得动感画面流畅不闪烁。



华硕推出“天使之翼”F6Ve情侣本

2月14日情人节前夕，华硕继前作绚烂香水本之后，再次为推出一对“天使之翼”F6Ve情侣笔记本，该13.3英寸宽屏机型仅重1.99公斤（含3芯电池），采用黑色或白色烤漆面板。F6Ve搭载Intel新一代Montevina移动运算平台，配备P8400处理器、2GB DDR2内存、320GB的5400r/m硬盘、DVD刻录光驱、130万像素高清摄像头、无线网卡和多个扩展插槽，还内置生物指纹识别芯片。它采用新一代ATI HD4570独立显卡，支持DX10.1和OpenGL 2.0，集成UVD2硬件视频解码引擎。它支持华硕独家“Express Gate”快捷模式，在一些紧急情况下便可在8秒后快速开机登录网络，随时随地快速收发电子邮件、即时浏览网页。**市场参考价：8999元**。





软件圈

微软称IE8正式版默认关闭保护模式

2009年2月23日，微软确认将在IE8正式版浏览器软件中默认关闭保护模式。在Windows Vista和Windows Server 2008中，由于UAC的存在，微软给IE7加入了保护模式以增强其安全性。但在某些情况下，安全模式显得过于唠叨，因此在新版软件中它被默认关闭。不过在IE8RC中，这一特性依然是默认开启的。在IE8中，当用户浏览不同安全级别的网站时，IE不会再强制在新窗口中打开，而在IE7中，为确保安全性，用户会看到相关提示。



网络帮

淘宝打造新网络营销模式

2009年2月23日，阿里巴巴旗下淘宝网宣布将与网游厂商久游网进行战略合作，以挖掘一种新的网络营销模式——按成交付费的“淘宝客推广”，此次合作是双方继2006年2月达成战略联盟合作以来进一步的项目合作。淘宝预计，这一合作将创造10万“淘宝客”就业。据悉，“淘宝客推广”是淘宝网合并阿里妈妈以来，淘宝官方推出的首个结合二者特点的新业务。通过“淘宝客推广”平台，网民可帮助淘宝网商销售商品，并从中赚取佣金。淘宝方面介绍，这种按照成交付费的新模式，一反传统的“按点击付费”推广模式，大大提高了广告的精确度，避免了传统广告模式中的“我知道浪费了一半的广告费，但不知道浪费的是哪一半”的困境。但根据目前来看，网游玩家并非稳定而且主流的电子商务消费人群，淘宝花钱“买用户”的决心值得肯定，不过最后的合作效果还有待观察。

晶合快评

难以见光的网民调查

■晶合实验室 冰河

网民独立调查，这是一个被很多人曾经寄予厚望的事情。他们以为，当隶属于“草根群体”，无时不在网络上大声疾呼“公平与正义”的网民介入到一些热点事件的调查，那么真相就一定会得到披露，正义就一定会得到伸张。近日，发生在云南的一件焦点事件给了网民们这样一个机会。云南青年李乔明因涉嫌盗伐林木，被刑拘在晋宁县公安局看守所。半个月后死于“重度颅脑损伤”，当地警方对此解释是：李乔明在看守所天井里玩“躲猫猫”游戏时，遭到狱友踢打并不小心撞到墙壁所致。这一事件的解释由于过于离奇，因而引来诸多质疑，在网络上成为众人讨论的热点。在经历一番争议之后，宣布对此案进行复查的云南省警方同时邀请网民组成独立调查团，前往案发地进行调查，以平息来自民间的争议。

网民调查团的消息一传出，顿时引来诸多叫好，无论是官方还是民间，都认为此举意义重大，是国家法制建设的进步。但网民调查团成行，并发出自己的所谓调查报告之后，得到的结果不再是一致赞誉。不但官方不认可网民调查团的调查报告，网民也并不满意。质疑和失望弥漫于互联网内外，甚至有网民开始质疑所谓“调查团”的代表身份，认为其中有人是所谓“官方的托”。这使得曾经红红火火的“网民独立调查”，逐渐演变成一出闹剧。

事实上这不是所谓“网民调查”遭遇的第一次“走麦城”。2006年同样曾经引起巨大争议的“卖身救母”事件，同样有所谓的“网民调查”出现，但最后收获了一个更加黑色的结局。网民调查的压力使得当事人匆忙上了手术台，最后身亡。而当时的调查报告也未能得到一致认同，前往自费调查的网民甚至落得“杀人凶手”的名号，这使得“网民介入调查”的呼声暂时平息了一阵。不过2008年由网民主导并推动的“陕西真伪华南虎照片”事件最终水落石出，使得互联网内外又恢复了信心，加上后来数起由网络掀起的质疑事件均得到有效揭露，一时间“网民调查”的呼声再起。于是终于有了这次充满了理想主义色彩的云南“躲猫猫”事件网民调查团，以及一个让四方均不满意的结果。

其实从一开始，“网民介入调查”在现有体制下就是一个充满了乌托邦色彩的幻想。网民的舆论力量虽然强大，但所有能量都是建立在匿名制和群体行为的基础上，既缺乏专业技能背景，也缺乏调查定论能力，更无须说网民的身份一旦接触到现实，摆脱了互联网掩护的个人总有自己的实际身份和社会背景，这种身份和社会背景很快就会成为旁人质疑的对象。此次云南“躲猫猫”事件中，网民调查团有成员被质疑为“官方的托”，其结果就在于此。是不是只有毫无地位毫无知识的人才能称为真正的网民？官员的身份能否保证一个网民在现实中的客观公正？当所有走出互联网，试图行使“网民公正权力”的人遇到现实，最后都不得不被同化成现实的一部分。这使得理想中的“网民调查团”，最终只能走向群氓的狂欢，失去所有的现实意义。


愤怒的写作者冰河

即使网民调查团能够保证所谓“公正客观”，暂时搁置其身份所遭遇的尴尬，但面对现实调查所需要的专业技能、行政权力，所谓“调查”就都变成了纸上谈兵。此次云南调查团的经历中我们也可看到，当调查团成员试图要求观看监狱内部视频监控录像时，得到的回答是“机密不能公开”；当调查团成员试图与事件涉及人员进行交谈的时候，面对各种推诿、搪塞乃至直接拒绝，更是无可奈何。没有权力，也没有权威，这是调查团最后只能得出一份被官方称为“流水账”的调查报告的根本原因。面对坚不可摧的行政阻力，他们很快就发现自己的力量犹如纸糊的一般。

虽然舆论各界还是称赞，此次云南“躲猫猫”事件引入的“网民调查”，是中国司法调查走向更加公开公正的一步，但网民决不可过高估计自己所拥有的力量。互联网是一个虚拟世界，它包含的力量虽然强大，但本质上与从前的媒体舆论监督并无区别，一切行动和改变还需要寄希望于现实行政机构和个人的努力。

不过退一步说，“躲猫猫”调查团虽然没有得出明确的结论，但还是一个多方满意的结果。互联网民会认为自己的呼声和力量终于得到官方重视，此次失利不过是选的代表失误；云南方面也会很满意，得出的调查报告没有任何结论，对官方调查不会形成有效影响，而且“邀请网民调查”的举动还给云南方面客观上带来了“开明、公正”的媒体印象。媒体方面也会很满意，因为这毕竟是中国历史悠久的“庙堂”与“江湖”力量的一次携手合作，不管结果如何，都值得大书特书。总之，这次轰轰烈烈的“网民调查”，应该没有输家。

只是那个死在看守所，如今躺在冰冷太平间的云南青年，不知他会怎么想。他应该还在等待他所应得的那个调查结论。无论真相如何，他应该希望赶快入土为安，早点投胎做人了。

下辈子，一定要做个更牛X的网民！

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

《梦想世界》高级召唤兽解析



随着《梦想世界》0.9版、1.0版，到3月5日首部资料片“天选之战”的开放，越来越多的玩家在梦想大陆里闯出了自己的一番天地。3、4级翅膀，坐骑，乃至脚印、小精灵等，都渐渐进入玩家的视野。而在这其中，高级宝宝带来了高输出和更多的策略性，是所有梦想玩家永恒不变的追求。

携带等级为65的宝宝

在1.0版本开放之前，携带等级为65级的宝宝是整个《梦想世界》最高级的宝宝，抗性仅次于神兽，资质较高，自然赢得了广大玩家的青睐。以下笔者将简要介绍几个主流65级召唤兽以及推荐打书表，供玩家参考。

青蛙侠客——最佳攻宠

在85级召唤兽开放之前，青蛙侠客绝对是《梦想世界》最热门的攻击宠物，攻击资质最高可达2250+，其他资质也较为平均，堪比神兽。而带上装饰品之后，多了一个斗篷，更有侠客潇洒之风。65级中也有其他召唤兽常被用于作为攻宠，大力鬼王、霜月狼等都有着较为不错的资质。

其自带技能有高级连击、智慧、剑气四射。所以打书也较为方便。主流打书技能有高级/终极强力、高级/终极必杀、高级/终极神佑、高级/终极强壮等加强攻击和加强生存能力的技能。

雪凤凰——最佳法宠

雪凤凰以其漂亮飘逸的外表赢得了众多MM的青睐，而其足以俯瞰其他65召唤兽的法力资质也让它成为理想法宠的不二人选。雪凤凰的速度和防御资质一般较高，而体力资质不是太令人满意。抗性方面有-10的力敌抗性，也让人有些遗憾。

雪凤凰自带技能有飞行、高级智慧、生命潜力、神佑，所以如果足够幸运的话，会有多达4个技能格子。一般说来，主流打书技能有高级/终极灵通术，高级/终极魔法天分，高级/终极法术连击等加强法术伤害的技能。

寒冰巨人——最佳血宠

一看寒冰巨人强壮的身体，就知道它属于防高血厚的类型。而相对其他65召唤兽突出的防御资质和体力资质也一度让他成为血宠的最热门人选。血宠在战斗中有着极其突出的作用，虽然这个作用无法像攻击宝宝一样体现在输出数字上，但却可以改变战斗局势，这种优势在杀高等级星兵、副本和剧情战斗中较为突出，一个高血的宝宝甚至能起到扭转局势，拯救一个队伍的作用。

寒冰巨人自带技能包括：强壮、必杀、力敌抵抗、反击。常见打书技能包括高级/终极强壮、高级/终极破魔、高级/终极幸运、高级/终极防御等加强生存能力的技能。

以上就是比较经典的65级召唤兽，风靡整个《梦想世界》，伴随着众多玩家的成长。当然，也有不少玩家选择独特的召唤兽来彰显个性，比如给高防御高体力资质的青蛙打上高级/终极刺甲，然后取名叫“大力蛙”来迷惑对方吸引火力……在《梦想世界》里，一切皆有可能，搞怪也是一种创新，可以给对手带来意想不到的重创哦。

携带等级为85级的宝宝

在目前的《梦想世界》中，携带等级85的宝宝是最高级的召唤兽了，不仅具有令人艳羡的漂亮资质和抗性，其专属技能更是令玩家神往不已，它们的出现影响着召唤兽市场的动荡，甚至是整个PK的格局。以下笔者将对85级召唤兽以及它们的专属技能进行重点介绍，希望你以从中找到自己最喜欢的那一个。

牛魔督军

简评：最强的攻击资质足以让牛魔督军傲视群雄。

光看看其天上地下拉风无比的造型和巨大肌肉分明的拳头，就知道这是一个百分百的攻宠。它的攻击资质也创下了《梦想世界》的吉尼斯新记录——2400+，炼妖之后，更可以达到2600以上的攻击资质。虽然其他资质较为中庸，但这点白璧微瑕显然不妨碍牛魔成为玩家心中最理想的攻宠。

亡灵力士

简评：亡灵力士，85召唤兽中的垃圾，垃圾中的战斗机。

长得丑不是错，但是资质还如此平庸，毫无特色就势必要成为被人遗弃在阴暗的角落了。

兔神官

简评：多样的发展方式让兔神官大有可为。

虽然长得豁牙咧嘴，外貌堪比亡灵力士，变异之后有如非洲难民，但这一切依然无损于兔神官85宝宝中最强法宠的称号，法力资质在2300以上的很常见。除去主流打书技能外，兔神官更依赖其独有的技能“污染”赢得众人青睐。

木乃伊

简评：虽然少见，但不代表无人用。

木乃伊处于一个十分尴尬的地位，虽然抗性良好，但资质只比65召唤兽好一些，专注连击也并不十分实用，所以携带木乃伊的玩家并不是很多。



3月5日，《梦想世界》新资料片“天选之战”已经开放，即将开放的服战相信许多高级玩家都期待已久，这些最高规格的竞技将在一定程度上主导着未来召唤兽的选择和走向，也许会有更多召唤兽发展方向出现在我们的视野当中。资料片中新的高级召唤兽也已开放，这些召唤兽又会对目前的召唤兽市场造成怎样的冲击？让我们拭目以待。

《天龙八部》帮派混战中的门派定位

《天龙八部》的帮派战是体现一个帮会实力的试金石，所以今天在这里谈到的不是校场上的友谊赛，也不是所谓的野外落单PK，因为无论你是什么职业，穿的是什么装备，放在帮战规模下的战斗都是弱势的。在这里谈论的职业没有强弱之分，没有个人英雄主义，只有团队的精神和合作的态度。在现在游戏里一个队伍的强弱不是光看平均装备和石头的等级，在很大程度上考虑的还有职业的搭配和配合的熟练度。而在这个游戏里大家考虑一下是一对一的厮杀情况多一些，还是呼朋唤友的进行群殴的情况多一些，所以在这里，笔者摒弃所谓的门派职业强弱，只是对笔者所经历的天龙差不多一年来团队作战各个门派的作用个人的理解。



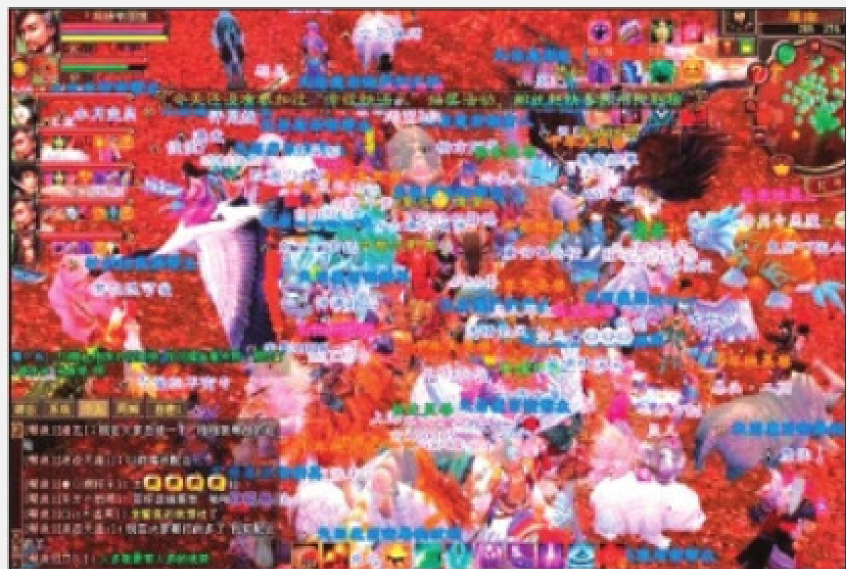
武当——战场节奏控制者

这个门派的技术含量其实很高，其装备搭配在门派讨论里现在基本分成了三派：血武当，灵武当和定武当。当然实际上在帮战中前两种主流就表现了武当的两种不同的战场角色：战场控制和攻击输出。众所周知武当的控制技能很强，尤其在满怒状态下。而如果在放弃血量的情况下追求高攻其作用也是任何一个门派无法达到的。

天山——行走于阳光下的刺客

作为刺客，传统意义上的理解就是一把隐藏在阴影下的匕首，攻高，致命，但脆弱。不过天龙里的刺客削弱了其攻击，但增强了其生命力，就形成了战场上的一种突袭力量，第一个突入敌人峨嵋阵营的往往是天山，最后一个全身而退的还是天山。而且由于其敏捷的身手，往往在敌人逃跑的时候的追击也是很有力的。







峨嵋——战场上的血泵

作为天龙里最有争议的职业，其实在帮战中是最脆弱的职业，因为敌人的第一攻击输出肯定是对方的峨嵋，所以在帮会第一个上电视的往往就是峨嵋。但作为加血机器，其重要性也是第一的，在双方参战的双方实力差不多的情况下，哪边的峨嵋多点，石头强点，往往就决定了战场的胜负。

逍遥——火力侦察兵

其在校场上是最让近攻头痛的职业，在帮战中还是最难缠的职业之一。传送技能加上本身属于远程攻击，打得远跑得快，是战场上很有力的战场辅助职业，能打能跑能偷袭，可以侦察敌情牵引敌人火力，也可以追击敌人，超长时间的定身可以达到控制峨嵋或者等待己方兵力合拢后对落单的对手合击。

明教——强力的第一打手

曾经PK场上的王者，现在由于抗性石头的普及已经没落，但无论其攻击输出还是练明教的人数，还是战场上当之无愧的第一打手，主要的火力输出者。但由于先天的防御属性不足，攻高防弱是其最大的弱点，在有良好的供血状态下能最大限度的发挥优势，如果断了粮牺牲的速度也很快。

星宿——生命线的掐断者

峨嵋在战场上最大的对手。在这里不是说其攻击力有多高，是指的星宿的攻击中附带毒攻击，其持续掉血的状态使峨嵋的隐身成为泡影。而隐身是峨嵋在战场上保命防身的最重要的法宝之一（一隐二恐三无敌四肉墙），这样就成为了峨嵋最牙根痒痒的职业。

丐帮——号称不死的小强

在宝石级别在一定强度上的丐帮是很能体现其闪避的优势的，加上能恐惧周围敌人。最有效的攻击方式就是冲进对手阵线恐惧对手扰乱敌人峨嵋阵型，攻击强度虽然不强于其他近攻职业但其危害是最大的，而其强大的闪避能力保证了其生命力的小强，是个让峨嵋第二讨厌的职业。

少林——被绕过的马其诺防线

少林是天龙里最血厚防高的职业，加上其攻击技能是最单调的造成的威胁不大，战场上一开始是没人吃力不讨好愿意去啃这块硬石头的，所以基本上是战场上能坚持到最后的职业。在副本里少林是最坚强可靠的肉盾，但在战场上少林就成为了被绕过的马其诺防线（如果少林的吸怪技能对人有效就好了。

天龙——无法评价的职业

这个门派在游戏初期曾经无敌过一阵，但由于官方技能调整迅速削弱。由于走的是中庸路线没有什么特色导致我们区高级天龙屈指可数，在战场上可见的天龙更是少见，所以无法评价。

《开心Online》头等大事 开心宠物玩法全接触

《开心Online》百变力量再次显现，邀请周星驰出任开心大使，“坐镇”花花世界，为游戏融入无厘头经典元素，保证最开心。3月7日，备受喜爱的《开心Online》正式公测，开心宠物前线曝光，快来先睹为快吧！







花花世界，任你开心尽情放肆

在星爷的电影中，无厘头风格已经成为他的一个鲜明特征，深受大家的喜爱。为了让玩家重温星爷电影中的经典片段，特地将这些无厘头至尊开心大法融入《开心Online》花花世界。搞笑的Loading动画，别出心裁的出生方式，让你乐开花。同时，这里的无厘头NPC，拥有最白目的对话。不仅如此，无与伦比的Q版视觉，内外兼修的人物养成，震撼全屏的3D战斗等开心8大玩点更让玩法花样翻倍。总之，《开心Online》正是以无厘头的Cute版搞笑风格，用玩笑精神诉说新仙事，点化你的搞笑神经，任你搞笑、使坏、装可爱，想怎么开心就怎么玩。

宠物改造，周星驰、七仔一起来

此次，周星驰出任《开心Online》“开心大使”，将其电影创意、经典桥段、无厘头元素，做进游戏当中。其中最先受惠的，当属《开心Online》的重头戏——幻兽宝宝。还记得星爷的那只外星宠物“七仔”吧，这次它也有份帮忙哦。它早已化身《开心Online》的幻兽宝宝，在网游的花花世界里大放异彩，各类幻兽宝宝有着古灵精怪的大眼睛，能做出各种各样的表情，施展不同开心技能，和你一起在花花世界越玩越开心。





宠物大观园，眼花缭乱陪你疯

在《开心Online》的花花世界，这里有抓不完的幻兽宝宝，它们能帮助你打怪作战，增强战斗力，现在就来了解一点幻兽宝宝的基本信息吧！它们种类繁多，分为灵兽、人型、野鬼、海洋四大系。它们造型各异，有地上跑的、有天上飞的、有水里游的……有的可爱、有的帅气、有的温顺、有的暴躁……只要是你看中，就能把它们捉回家。捕捉到的幻兽宝宝一般都有默认名字，还具备一个不同的星级、等级、技能等特殊属性，加上不同的脾气性格，你的爱宠一定是独一无二的。



保驾护航，战斗伙伴升职当官

《开心Online》的幻兽宝宝每只都是独一无二，只要成为它们的主人，都会对你情深意重，为你抵挡攻击、保驾护航。更有《开心Online》原创的宠物官职玩法，给你全新养宠乐趣。对，就是让宠物也当官！可别小瞧了这些拥有超萌外型的幻兽宝宝，它们也是多才多艺的，具备一定实力的幻兽宝宝可以被你册封为不同的灵将、圣使的官职。灵将能在战斗中发挥不同的作用，比如为主人再次上场抓住心仪幻兽、战斗前建筑军事障碍、采集不同中草药等作用。圣使则在战斗中带来加经验、加战斗力、加防御等效果加成。星级越高能力越强，不同宠物各司其职，时刻考验你的慧眼“识宠”能力啦！



快乐成长，打造与众不同极品宠

在《开心Online》，人人都有一个大容量的幻兽宝宝，可以装下好多宠物，但是你千万不用为它们的升级而发愁。因为背包里的幻兽宝宝可以分享你的战斗经验，同时，幻兽宝宝的星级越高，能力也就越强。你可通过主幻兽和副幻兽的合成幻化，提升主幻兽的初始属性、属性成长率、血统评分、道行评分、幸运值，让你爱宠变得更加强大，除了战斗时打出的超高伤害值，还能让你的攻击力突飞猛进。同时，不同系列幻兽还有五种外形进化，变身更加强大更具个性的全新形象，形成独树一帜的幻兽家族哦！

独一无二，个性爱宠抢尽眼球

幻兽宝宝外型不同、能力不同，个性脾气更加不同。周星驰作为开心大使，为《开心Online》的幻兽宝宝同样赋予了无厘头的个性。它们中有的天生胆小，有的爱冲你撒娇，有的爱食零嘴，有的勇猛强悍，甚至还有十分好色的，还要提防它想和别的宠物冒出的“私奔”念头。所以你的悉心照顾是必不可少的，有空就喂食升级，时不时来个泡泡浴，生病时对它悉心照顾。否则，宝宝也会使坏，大闹无厘头哦！拒绝出征，跟你闹脾气，总之开心个性宠绝对抢尽你的眼球。

这就是最无厘头的《开心Online》，最Cute的花花世界，有着周星驰电影中各种奇思妙想的无厘头玩法，用玩笑精神传达新“仙”事。3月7日《开心Online》震撼公测，周星驰邀请你一同畅游花花世界！

欢迎登录《开心Online》官方网站：kx.91.com，浏览更多精彩爆料。



MM爱上《永恒之塔》的六大理由



《永恒之塔》，是众多MM一见钟情的网络游戏。MM们被什么吸引住了呢？除去NCSoft的精品光环，最期待网游的连续桂冠，韩国的总统大奖，《永恒之塔》还有什么魔力？

如果您在为找不到一款适合MM玩的游戏而发愁，如果您还在挑选玩哪款网游，不要犹豫，赶快跟随我的盘点，来见识下《永恒之塔》的致命魅力吧！

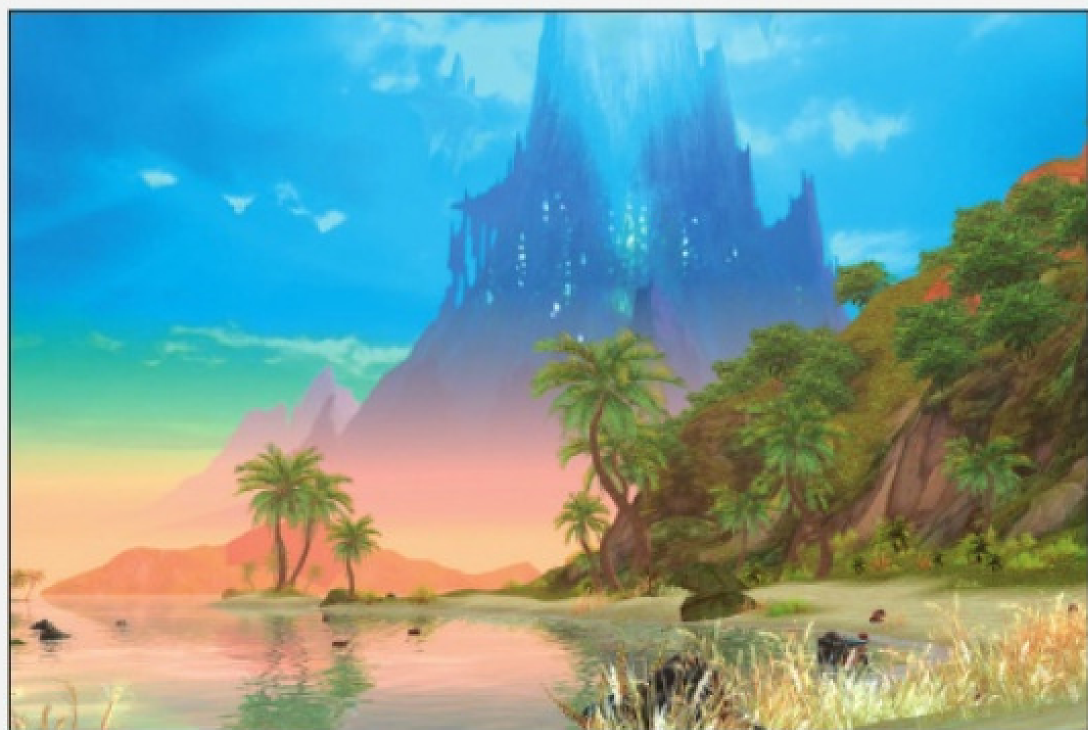

游戏场景

极致华丽的画面

《永恒之塔》画面之精美让人惊叹，建筑物的雕刻非常精细并且极具质感，远观气势磅礴，近看栩栩如生。打造出如此华丽画面的永恒之塔采用了“Cry Engine”引擎，这个引擎曾经被用在一度征服全世界游戏玩家的眼球的名叫《孤岛惊魂》的单击游戏上。通过这个集世界顶尖技术打造的画面引擎，游戏里对体现风景美丽的刻画可谓是一个前所未有的高度。为求《永恒之塔》画面上光线和阴影的极致表现，NCSoft还在游戏建筑物、岩石等细节上新增额外的图层，让本来就已经让人惊艳的画面，显得更自然和真实。

当然，不喜欢华丽风格的MM也不要着急，不仅每个地图的风格和景物不同，有天气和昼夜变更，《永恒之塔》天魔两个种族，明媚和幽深，光明和黑暗，还呈现了两个迥异却都充满诱惑的世界。

在这样的世界里徜徉，和朋友们一起游玩，甚至和心爱的他在美丽的海边依偎，是不是非常享受的一件事情呢？


海岸天空


深渊城堡

随心所欲的人物打造

《永恒之塔》的人物塑造引擎非常强大，玩家完全可以根据自己的喜好塑造出独一无二的角色，谁都喜欢把自己弄得漂亮性感，爱美的MM们更是啦。《永恒之塔》里面的人物可以塑造得非常漂亮性感，人物整体设置可以设置发型、脸型、装饰、纹身、头发颜色、嘴唇颜色、皮肤颜色，细节设置可以设置、脸型样式、额头形状、眼睛位置、眼睛间距、眼睛长度、眉毛、鼻子、嘴唇、下巴等，而身材的各个部位大小，也可以随心所欲打造哦！

只要MM们用心，没有不漂亮不个性的芭比娃娃！


飞行的守护者

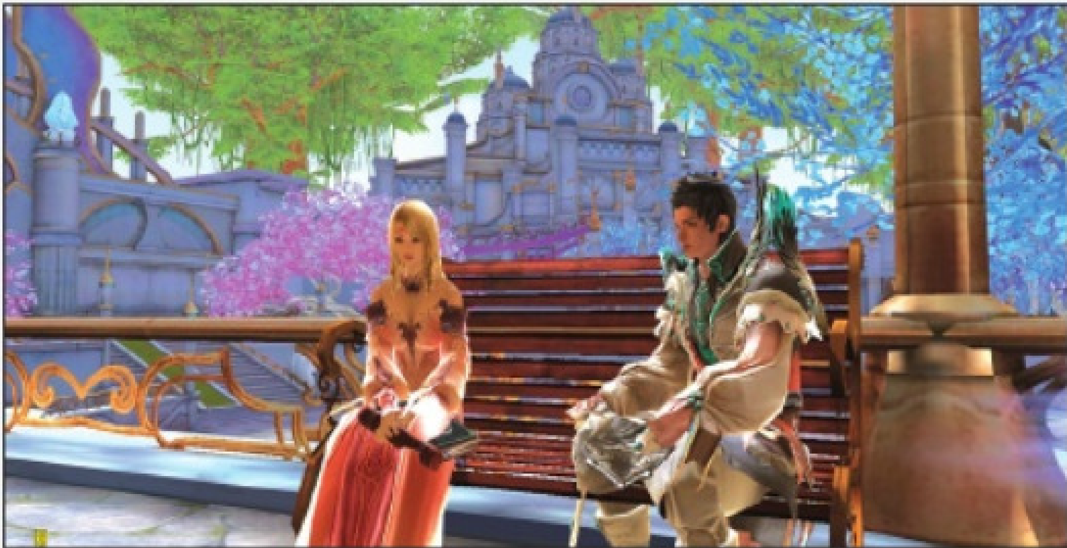

角色创建界面

丰富的表情系统

永恒之塔目前拥有35种表情，有笑、悲伤、吃惊、感谢、羡慕、安慰、讨厌、放松、挑衅等等，

据说韩服还添加了示爱、接吻等更多表情，而且永恒之塔的每个表情都非常生动，动作幅度之大令人叫绝，相信MM们一定会找到合适的表情来表达自己。

另外人物站在水里会很情不自禁的戏水，站在沙滩上会拍身上的灰尘，下雨了会用大荷叶来遮雨，这些贴心细腻的设置着实让人感叹。



长椅休息

前所未有的飞行体验

飞行，一直是人类的梦想。如果每个人都有双翅膀该多好，想飞翔就展开，想步行就消失……最好能如凤凰一般漂亮和闪耀。

《永恒之塔》，让喜欢扮演着天使和魔女的MM们，梦想成真。想象一个MM穿着美丽的衣裳，身后长了一对漂亮的翅膀，该有多美啊~

飞行分为自由飞行和传送飞行，自由飞行是在飞行区域内展开翅膀随意的飞行，俯视、转换方向、向地面俯冲……MM们可以真正体会到飞行时的快感。另外，和帅哥在空中完美双飞，也是一件很浪漫的事哦！

地图间的传送飞行是横穿整个地图，还有凤凰般的羽翼出现。当然，MM们在享受空中俯瞰大地的同时，也是美景中的漂亮点缀。



飞行传送

可简单可复杂的操作

对于MM来说玩游戏当然越简单越好了，而《永恒之塔》操作系统沿用了以往的MMORPG游戏惯用的操作方式，可以键盘鼠标共同操作，鼠标右键控制视角，左键点地进行移动，键盘的WSAD键可以进行前后左右的移动，您大可不必为不知怎么操作而烦恼，游戏里有很多贴心帮助，只要点开会有视频模式的教程一看便懂，对于新上手的MM来说，是个很大帮助哦，而对于玩过1，2款3D游戏的MM来说就更简单了。

当然，如果你是喜欢挑战的MM，《永恒之塔》一定能够满足你的要求！两个种族八个职业，每个职业都有自己的特色，还有空中对战，PVPVE的超强模式，更有深渊战场、时空裂缝等充满挑战和乐趣的场所，一定能够让你流连忘返！



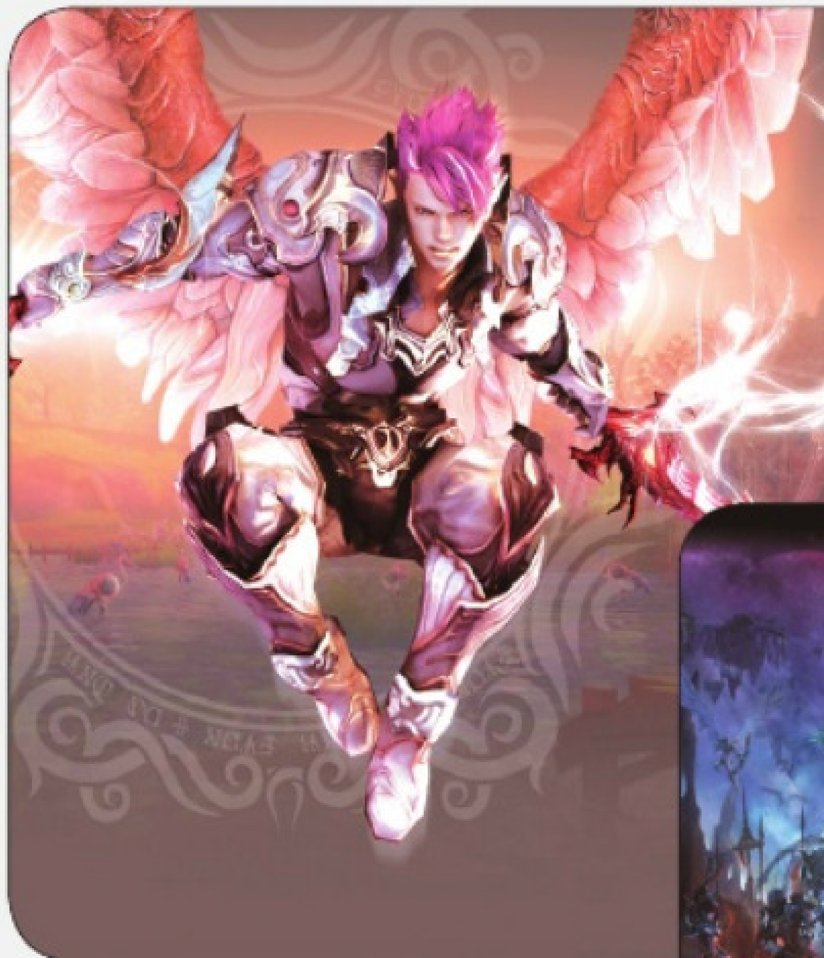
BOSS团队战

天籁的音乐

《永恒之塔》所有背景音乐与精美的画面浑然天成。根据各个地域的不同，音乐给人的感觉截然不同，比如极乐世界背景音乐大气恢宏，欣欣向荣蓄势待发；贝尔特伦的音乐神秘而安静……所有的声效都是立体声效，最大程度的模仿真实场景，当你来到一个废弃的小村庄，音乐会变得如泣如诉；而树林里的小鸟的叫声，清晰的踏步的声音，河里的水泡声，都会让你忘记自己身在何处。

为什么《永恒之塔》音乐如此出色呢？三年打造，国际超强阵容！由新纪元音乐（New Age Music）大师梁邦彦负责，曾制作了《指环王》、《星球大战》系列、《哈利.波特》系列等音乐的伦敦著名73人组交响乐团Abbey Road Studio参与，俄罗斯歌手Origa，中国的二胡演奏家贾鹏芳，日本的Kuwano Hijiri等艺人的加盟，如此制作阵容的《永恒之塔》音乐，怎么可能打动不了MM的芳心呢？

无法抵抗的《永恒之塔》魅力！MM们还犹豫什么？美丽、快乐、天使般的感觉……快来一起爱上《永恒之塔》！







异彩纷呈——召唤兽的神秘家族



每当我们走进《神鬼传奇》的世界，我们的手指都会在第一时间，习惯的轻轻的点击下X键，然后一只可爱或者是凶狠抑或是美丽的召唤兽就出现在我们的身边。对于经历过《神鬼传奇》封测的玩家来说，召唤兽给了我们太多的惊喜和感动。我们在这个世界中也许没有太多的朋友，也许还没来得及找到相伴一生的爱侣，但我们一定要拥有一只召唤兽，因为它比朋友更忠诚，比爱人更细腻。

封测中我们认识了可爱的美人鱼、搞笑的灯神、变异的纳迦女妖，这些召唤兽带给了我们太多的乐趣，而这一切都将随着封测的结束而成为历史。那么内测开启的时候，召唤兽系统作为《神鬼传奇》中一个最重要的组成部分还会带给我们什么样的惊喜呢？

北纬30度，一个神秘的地带，这里有最古老的遗迹，有令人惊叹的自然风光，有让我们为之追求一生的传说，更有许许多多我们不曾见过的神秘生物，而这些生物就是《神鬼传奇》内测时将要带给我们的礼物——神奇而古老的召唤兽。让我们一起来走近这些神秘来客吧，看看它们到底有什么新奇之处。

我不是天使

我不是天使，天使只是我们小时候听过的神话故事里最美丽的谎言。我是一个古老的生物，我来自于350万年前，那时的我，脊背上长着一双美丽的大翅膀，有了它我就可以飞上蓝天，我也可以在陆地上奔跑，而我现在最喜欢的就是陪伴在你的身边到天涯海角。这是我的宣言，一个可爱的召唤兽的宣言，我不是天使，但我的名字叫——小天使。



小天使将是内测中出现的最可爱的召唤兽。

神秘指数：★★★☆

战斗力：70

你可以当我是传言

你可以当我是传言，一个恐怖的传言。可是我确确实实的存在着，在这个世界上，孤独而执着的存在着。那些吃人的恐怖记载是对我的扭曲，我只是一个不希望外人打扰的修行者。

我的名字叫尼斯湖水怪。尼斯湖水怪，这个困扰学者的怪物将在内测中成为我们身边的召唤兽，和尼斯湖水怪一起出生入死，将成为勇士今生的期待。

尼斯湖水怪——内测中最恐怖的召唤兽

神秘指数：★★☆

战斗力：90

我不是小说的代名词

很多人说我的出生源自于芥川龙之介的短篇小说——《河童》，是他的笔让我从日本的民间传说中演绎成一个可爱的两栖动物。一张老虎的脸，浑身长着鱼鳞，他觉得我的样子有点像四五岁的儿童。所以他在书里给了我一个名字——河童。

其实不是这样的，真的不是，在古老的中国，在我们的母亲河，很早就有河伯和水虎的传说，到底河童来源何方已经无从查考，但我们唯一可以肯定的是，这个可爱的两栖动物将成为我们神鬼探险旅程中的伴侣，成为我们身边最忠诚的召唤兽。

河童——内测中即将出现的最可爱的召唤兽。

神秘指数：★★★★☆

战斗力：85

野人——如此真实的生活着

无论是电视还是媒体还是那些传奇，在中国的版图的一个神秘地带——神农架，野人这个神秘的物种却是真实存在着。他们生活在最原始的森林里，虽然直立行走，但却没有人所特有的思维和生活方式。是什么让他们停留在进化之初呢，又是什么让他们在如此恶劣的自然环境中在无数次的自然变迁中延续至今呢？

也许我们从他们身上能够找到一种叫坚持的信念，这种信念正是我们探险中所必须的。

野人，内测中让我们感触最深的召唤兽。

神秘指数：★★★★★

战斗力：95

这些即将在内测中和我们见面的召唤兽虽然长相不同、意义不同，但他们都来自于同一个维度——北纬30度，在这个神秘的纬度还将有更多的神秘生物随着我们的探险旅程而一一出现。到时候我们的召唤兽队伍会越来越庞大。

期待《神鬼传奇》，期待这些可爱的、神秘的召唤兽。

游戏行业产值攀升，人才投资成热点

中国网游，从合作到共赢

2月18日，新闻出版总署副署长孙寿山会见了美国艺电（EA）全球发行业务总裁兼首席运营官约翰•普莱曾茨一行，并对美国艺电（EA）公司的本土化发展思路予以肯定，并表示欢迎国外游戏企业与中国游戏企业合作，把中国原创游戏产品介绍到世界各国。

孙寿山指出，网络游戏在中国是新兴产业，从引进游戏到自主开发，五年来中国网络游戏业取得了长足发展。目前，中国自主研发的民族网络游戏产品占中国在线运营游戏产品份额的60%，实际销售收入占中国网络游戏市场总规模的60%。2008年收入达183亿元人民币，比2007年同比增长76.6%。

同时，网络游戏产业的发展也带动了IT产业的发展，得以确保中国IT产业产值在全球金融危机冲击下不降反升。2008年游戏产业报告表明，未来五年，中国游戏产业每年将以平均67%的速度增长。动漫游戏产业毫无疑问，已经成为下一个经济兴奋点。从另一个角度来看，这也意味着，随着中国网游业自身发展以及与国外企业合作的深入，其对人才和其他辅助性企业的需求将日益紧迫。

在华外企青睐本土人才

正如约翰•普莱曾茨所说，“美国艺电（EA）公司在上海的研发中心所开发的休闲游戏产品中的很多环节都是由中国团队完成的，其电子游戏产品主要集中在体育竞技、即时战略、模拟养成等几个类别。”

事实上，很多在华的外资游戏公司，都在积极的推行本土化策略。思想活跃、技术过硬的中国新生代游戏设计、开发相关人才，越来越被在华外资游戏公司所青睐。无试用期直接签约、专业的技术支持与培训、完善的职业规划与广阔的晋升空间……游戏公司为优秀人才开出了更多的优惠政策。

“在面试过程中，杨占英正是凭借扎实的技术功底一举被企业看重，面试官当场决定直接录用，无试用期，并签下一年劳动合同，起薪六万。”刚刚毕业就轻松入职知名外企，汇众教育游戏校区学员杨占英的经历就是最好的证明。

据汇众教育就业部老师介绍，杨占英目前已经就职于西班牙LaNetro Zed公司，任C++程序员职位。这家总部位于马德里的欧洲上市公司，主营移动电话、互联网娱乐、电影动画和游戏。业务分布于欧洲，美国、墨西哥、菲律宾和马来西亚等地。“幸运的人不只杨占英一个。……其实，不光是



005071100905
公主坟——李强

游戏学院学员作品



028070302703
劲松——王梦涵

游戏学院学员作品

外资游戏企业，国内的知名游戏厂商也为招纳优秀人才频频亮起了绿灯。”

扶持原创，游戏厂商变“风投”

很多人对盛大的“18投资基金”或许已经并不陌生。“每月18日，盛大听你讲故事”，“先给你5分钟，讲得好可以再讲30分钟。会议结束，当场就要决定是否投资或继续修改。”从2005年至今，每月18日，盛大集团董事长陈天桥等公司高管组成的计划决策委员会，都要集体听取创业者讲述自己的设想和规划。

通过“18计划”，盛大已经先后投资3亿多元扶植30多个网络游戏等创意产业创业团队，直接带动就业1400余人。即便在经受金融危机考验的今天，盛大的投资力度依然不减，不仅创业团队发展势头正盛，新近推出的“服务培训生计划”、“牛人计划”也是风生水起。

与此同时，巨人网络也向那些创意丰富、才华出众，但不具备独立创业条件的年轻创业者们抛出了橄榄枝。巨人网络通过“赢在巨人”计划在今年投放一亿资金资助网游业中的创业者，为创业者们提供资金、技术、团队补充、全国推广运营等全方位支持。一旦项目成功，创业团队可获最高20%的利润分成。

国内网游厂商的一系列风险投资计划证明，经过十余年的积累，中国的网游厂商不但有充足的“过冬食粮”，更具备了支撑整个行业稳步向前的力量。而“游戏风投家”们人才投资的最终目标就是，新的财富神话被越来越多的年轻人创造。

徘恻缠绵的《诛仙》合欢飞升技能



目前，飞升这项“事业”在《诛仙》中可谓是进行得热火朝天，问其原因，当然是因为飞升后的人物在待遇上好处多多啦！随便说出几条：可以提升自身资质属性、拥有造型新颖并且属性超强的专属装备、拥有威力强大的专属技能。光这些就足以让你流口水了吧？135级以上的五重职业玩家就可以进行飞升了。玩家飞升后会获得额外的技能点与额外的天书点，数量与飞升前的等级无关。并且还会获得额外的属性增益以及新的飞升技能，这个技能的种类就与飞升前门派和飞升后门派息息相关了。此时，玩家可使用新的飞升技能，体验不一样的技能效果。

下面，我们要讨论的就是飞升后的专属飞升技能。“玄”代表青云、“梵”代表天音、“霸”代表鬼王、“妙”代表合欢、“暗”代表鬼道。下面我们就以合欢为例来看看它们的不同之处。

飞升后选择合欢的门派飞升技能

几多愁

问君能有几多愁？恰似一江春水向东流。

使用效果：诅咒周围群体令其真气清空。诅咒周围25米内目标，令真气清空，并在12秒后再次清空，冷却时间360秒。

这个技能可是相当的不错，尤其是在群体PK当中，清你没商量！

根据飞升前门派获得以下附加效果

玄：源自青云法术奥妙→移动禁制：令目标大幅减速。

典型的青云牵制技能效果——减速，让你奔跑的速度成为慢动作。真气被清空了基本上就不能反击，再加上减速，这让人逃跑的机会都没了啊……太狠了吧！

梵：源自天音法术奥妙→佛法之颂：令目标昏睡一定时间，并忽略抗性。

《诛仙》中人物施展技能就要依靠真气，此技能还变态的附加忽略抗性的昏睡效果……如果真气被清空又被昏睡了，那基本可以放开鼠标，翘起二郎腿，嗑上瓜子，喝口茶然后等死了……

霸：源自鬼王法术奥妙→血脉凝滞：令目标气血上限大幅下降，并持续一定时间。

妙：源自合欢法术奥妙→黯然之痛：令目标受到伤害大幅增加，并持续一定时间。

暗：源自鬼道法术奥妙→暗影魔心：令目标技能命中大幅降低，并持续一定时间。

晚来秋

空山新雨后，天气晚来秋。

使用效果：祝福友方目标并令其下一次攻击增强。祝福周围25米内目标，令其下一次伤害增加33%。冷却时间360秒。

玄：源自青云法术奥妙→真气隐循：令自身在短时间内技能闪躲大幅增加。

梵：源自天音法术奥妙→极乐颂歌：清空自身的归灵秘印、戾魂血印和鬼域的冷却。

霸：源自鬼王法术奥妙→五行壁障：令削减伤害的比例大幅增加。

妙：源自合欢法术奥妙→倾情莲花：令自身在一定时间内大幅增加攻击，威力与自身抗性之和有关。

暗：源自鬼道法术奥妙→怨鬼秘咒：令自身在一定时间内技能伤害大幅增加。

再回首

今夜不会再有难舍的旧梦，曾经与你共有的梦，今后要向谁诉说。

使用效果：攻击单个目标并令其被禁言不止。攻击单个目标，追加本体10%攻击力，并令目标被魅惑12秒，忽略抗性，冷却时间360秒。

玄：源自青云法术奥妙→真气贯穿：当施法者真气高于一定比例则追加攻击力。

梵：源自天音法术奥妙→灵魂绽放：立即治疗自身，效果相当于自身防御的数倍。

霸：源自鬼王法术奥妙→绝地霸唱：大幅增加冰咒时间。

妙：源自合欢法术奥妙→销心蚀骨：令目标受到的燃魔效果增强。

暗：源自鬼道法术奥妙→啖魂之蛊：极大几率令目标禁食一定时间。

曾记否

曾记否，到中流击水，浪遏飞舟。

使用效果：攻击单个目标两次并附加伤害。攻击单个目标两次，附加攻击分别为自身不足气血的15%和自身不足真气的15%。冷却时间360秒。



玄：源自青云法术奥妙→定心咒念：令目标在一定时间内无法移动。

梵：源自天音法术奥妙→因果之念：令目标在一定时间内所有抗性大幅降低。

霸：源自鬼王法术奥妙→天煞一击：令目标在一定时间内防御大幅降低。

妙：源自合欢法术奥妙→忘忧之恋：此技能可大幅追加致命一击率且极难躲闪。

暗：源自鬼道法术奥妙→怨灵折磨：极大几率令目标在一定时间内致命一击伤害降低数倍。

以上就是飞升为合欢后每个飞升技能的使用效果与飞升前身门派的影响效果。是不是很微妙并且不可思议呢？

如果您对于完美时空的游戏产品《诛仙》有什么好的心情故事或者全新攻略任务的心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：zhuxianpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

经济遇寒冬，游戏动画人才抢手
企业急招90人 上大CIA春季班开招！

传统行业过冬，游戏动画耐寒

据中国网游上市公司陆续发布的财报显示，在诸多行业因金融危机席卷而显出颓势的同时，游戏动画产业仍具备相当的“耐寒避风”能力。据艾瑞发布的网游市场规模最新调查，2008年Q3国内网游市场规模同比增长51.9%,环比增长7.7%，这一数据让某些饱受经济萧条影响的行业“眼红”。网易CEO丁磊表示，中国的游戏动画产业继续保持着健康的成长，没有明显减慢的迹象。

上海大学CIA：品牌领先源于不断进步

自2003年以来，上海大学CIA一直坚持用优秀数字艺术企业的技术力量融合重点大学的规范教育资源，向学生提供专业正规的职业教育。



2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“最佳培训机构”和“最佳游戏动画师资奖”两项大奖。

2007年上海大学CIA获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，由CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。上大CIA培养的游戏动画人才规模在国内名列前矛。

2009年，CIA人民广场校区正式启用，校区东依风光旖旎的黄浦江畔，南靠繁华的南京路步行街，将为学生提供十分便利的教育服务。

“上大CIA”已经成为国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

实战案例培养 学习就业全程无忧

上大CIA的毕业学生不仅在当前十分热门的游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在建筑装潢业、会展设计、影视广告设计等行业很受欢迎。上大CIA五年来培养的三千余名学生早已成为上海、北京、广州等城市数字艺术行业的中坚力量，学生以其高技能水平受到游戏影视动画企业的青睐，就业率名列前茅。

CIA课程体系使学生能够胜任企划、脚本、分镜、角色设计、二维动画、三维建模、动画、后期特效等岗位。课程采用小阶段小作品，大阶段大作品的教学理念，学生毕业前在老师的指导下独立完成游戏角色和场景设计、影视动画艺术短片、影视特效、室内效果设计、会展设计、建筑游历动画作品创作，形成完整的作品集。CIA的案例式培养模式可以让学员学习就业全程无忧，搭建了从爱好者通往职业“金领”的捷径。

在上大CIA专场招聘会上，高质量的学生作品受到企业的青睐，就业率屡创新高！

开班信息

应企业急需，上大CIA第29期班将于2009年5月开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计、视觉时尚设计三个专业，限招90名。学时数为1080学时。凡高中以上，年满18岁的学员均可报名，额满即止。

上海大学CIA嘉定校区　咨询电话：021－62539082报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

CIA人民广场校区　　咨询电话：021-63500756 报名地址：上海市贵州路189号2号楼5楼

详情可登录www.cia-china.com www.shu.edu.cn/ad



经济寒冬 上大CIA研修班十分火爆



头牌新闻

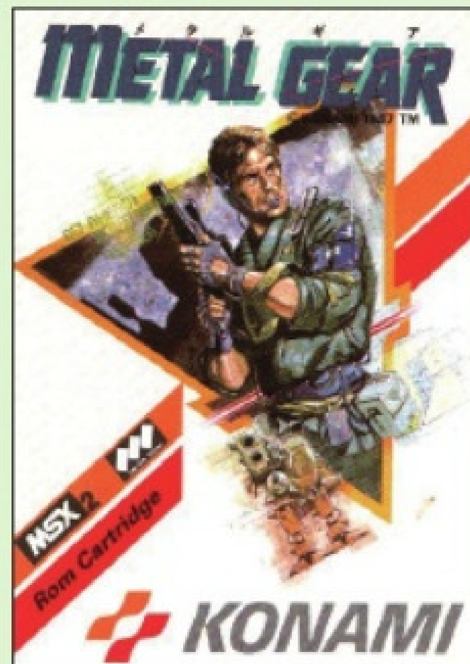
小岛秀夫获游戏开发者会议2009终身成就奖

■本刊记者 罗宾


小岛秀夫和他创造的虚拟角色Snake在一起

《合金装备》(Metal Gear)系列制作人小岛秀夫,日前荣获2009年游戏开发者会议(GDC 2009)授予的终身成就奖,正式的颁奖活动将在3月25日于旧金山举行。自创办起至今,按照惯例,游戏开发者会议每年都会评选出一名为游戏业的发展和进步做出过非凡贡献的人,并授予其游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖。小岛秀夫是GDC历史上第五个获终身成就奖的游戏制作人,之前的4位获奖者都是游戏业亿万富翁,如《创世纪》系列之父理查德·盖瑞特(这位不列颠之王前不久刚刚完成自己的太空旅行,成为第6位以旅游者身份登上太空的人),《文明》系列的缔造者席德·梅尔,《模拟人生》和《孢子》等游戏的天才制作人威尔·怀特,以及任天堂的马里奥之父宫本茂。

据悉小岛秀夫本人将出席下个月的游戏开发者会议,并在有关"创造性游戏设计所面临的挑战"的研讨会上发表演讲。P



《合金装备》最初是出现在FC上的游戏,是游戏显示技术的进步使小岛秀夫得以将自己的幻想在游戏中得以落实



晶合新作

《开心Online》全面公测



由周星驰出任开心大使的Q版网游《开心Online》已于3月7日全面开启公测。这款由网龙网络有限公司开发的网游作品,不仅在游戏风格上延续了的Q版网游的经典风格。无论是场景画面、人物养成、绚酷华丽的3D战斗、前所未有的个性宠物、副职系统、史上最全的懒人系统还是游戏互动社区功能等游戏玩点,都在为玩家们提供着一个丰富多彩的娱乐世界。在游戏中,融入周星驰无厘头式的喜剧场景随处可见。详情可留意游戏官网:kx.91.com。

《拳皇12》大量最新游戏画面



当格斗游戏玩家们正着迷于《街霸IV》的兴奋中时,《拳皇12》也再次推出了新的游戏图片。由于采用TAITO公司开发的高性能街机基板TAITO TypeX2,所以《拳皇》系列的这款新作无论是角色表现还是场景表现都将比前作大幅提高,将达到系列作品最强2D画面,角色动画演出效果也将更加流畅,必杀技等的表现也更加华丽。不过我们都清楚,对格斗游戏来说,游戏性和图像好不好看是两码事,至于游戏的品质究竟如何,还有待观望。

《战神3》或将年内推出

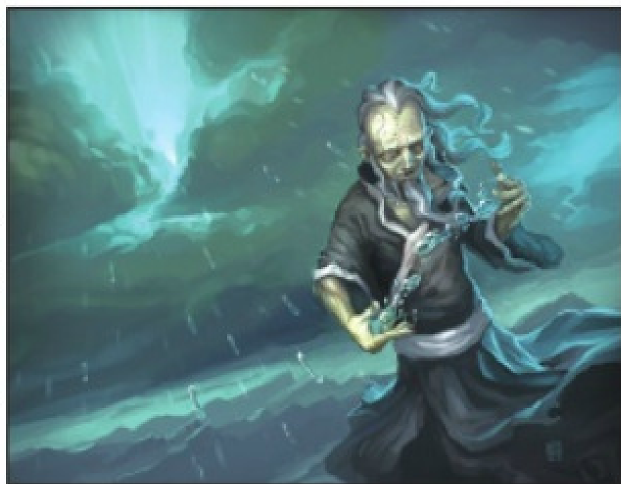
《战神3》是SCEA硬派动作游戏代表作《战神》系列三部曲的终结之作,也是该系列登陆PS3主机的首款作品,游戏依然由索尼旗下实力小组圣莫尼卡工作室打造。借助开发技术的进步和主机机能的提升,游戏将以全新的面貌将奎托斯伟大冒险旅程的最终章呈现给玩家。这款游戏的剧情乏善可陈,但其出色的人物设计、游戏节奏及打斗感使其前两作都被玩家所热情追捧。游戏预计在2009财年内推出。



《三国杀》扩充包上市

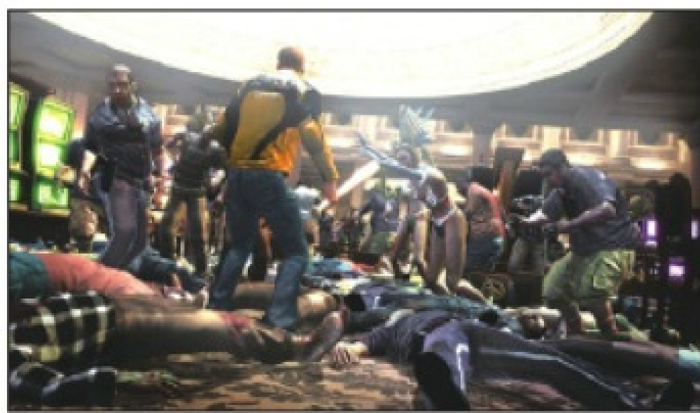
据《三国杀》研发公司北京游卡桌游文化发展有限公司消息称,随着《三国杀》第三版进入紧张的封测期,该游戏在3月推出了第一版《三国杀》角色扩充包《神话再临·风》。本次推出的扩充包不但在武将技能上力求创新,在平衡性上也得到很多资深玩家的高度认可。新增的武将牌

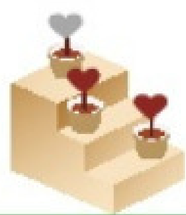
材质考究设计精美，具有很高的的收藏价值。扩充包除了8名风格各异的新武将，另外还有随机的两张LE神级武将，但能否得到就要看玩家的运气了。某些武将牌中还带有隐藏要素及作者对一些经典插画和动画的致敬，而且此次卡牌的设计人员又增加了两位实力非凡的新画师。具体内容请玩家登录官方网站：www.sanguosha.com查询。



Capcom公布《丧尸围城2》（Dead Rising 2）PC版

Capcom于近日正式公布了《丧尸围城2》（Dead Rising 2）的开发情况，同时放出了几张相当不错的实际游戏画面。与前作的独占不同，本作将同时对应和PC、Xbox360和PS3三大平台。《丧尸围城》是Capcom进入次世代后大受欢迎的原创大作，一代在Xbox360平台上有超过百万套的成功销售纪录。Capcom官方保证，作为系列续作，《丧尸围城2》将把“尽情屠杀成百上千的丧尸的乐趣提升到一个新的层次”，游戏的背景转移到了游戏业向来情有独钟的赌城拉斯维加斯，主人公也被随之更换，但玩家将因此获得更多更有趣的与丧尸战斗的手段。据悉，《丧尸围城2》的故事背景被设定在科罗拉多州Willamette市丧尸暴走事件之后的几年，不幸的是，瘟疫的散播并没有得到有效的控制，不久全美国都成了丧尸肆虐的人间地狱，所以续作的故事是发生在另外一个遭丧尸袭击的城市。正如我们之前所报道过的一样，《丧尸围城2》将由Capcom与加拿大的Blue Castle工作室合作开发，另外《丧尸围城》原作制作团队中的几名主要成员也会参与，这其中包括前作的制作人稻船敬二。





晶合热点

“仙剑三”海报曝光

由上海唐人电影投资制作的《仙剑奇侠传三》自今年一月杀青以来，一直在进行紧张的后制工作。目前记者从唐人电影了解到，“仙剑三”的初剪工作在农历年前已经完成。此次制作方提前曝光了“仙剑三”的海报，片中6位主演胡歌、霍建华、杨幂、刘诗诗、唐嫣、黄志玮悉数亮相。据说“仙剑三”的总导演李国立对于海报拍摄十分重视，拍摄当天亲自到现场督阵，除了给演员讲戏，让他们进入到戏剧情景中之外，还给他们设计了一些动作，希望能达至更好的效果。



《极品飞车——世界在线》人设新图

之前我们新闻里曾提到《极品飞车》系列将在亚洲地区推出《极品飞车——世界在线》，本作是《极品飞车》系列转型之后推出的真正大型网络游戏。最近，EA公司公布了几张新的人物设定图和汽车图，这些图片中的角色均为亚洲人，只是形象看起来有些不那么自然。该游戏将通过丰富多采的模式和各种在线服务，着重强调多人联机游戏的乐趣。





《侠盗猎魔2》将登陆PC平台？

可用臭名昭著来形容的暴力动作游戏《侠盗猎魔2》早在2007年就在PS2、PSP和Wii等游戏平台上推出。游戏的制作水平还是很高的，无论从剧情、还是关卡设计还是游戏画面来说，都是一款上乘之作，唯一的问题在于游戏的进行过程里，充满了各种血腥的杀戮——即使游戏最后告诉玩家，一切全都是幻觉，但仍然被看作是托词。2月，有消息称，这款游戏有可能会登陆PC平台，这次来的消息来自NVIDIA公司发布182.05版驱动程序。有玩家指出在该驱动程序中打开NvApps.xml会看到一些游戏名称，其中《侠盗猎魔2》就是在这款驱动里面，估计这款游戏也是NVIDIA提供支持的游戏。但最新的182.06驱动程序中《侠盗猎魔2》这款游戏又再次消失——此前《战争机器》（Gear of Wars）PC版将推出的消息也是这样被泄露出来。



《赤壁》DVD搭售“无双MR”道具

3月11日在日本发售的电影《赤壁》DVD，该产品发行商与光荣公司合作，在DVD套装中加入《真·三国无双MULTI RAID》的特殊道具激活密码。在游戏中输入套装中所提供的密码，角色就可以装备浮空道具。此外，DVD套装中还包括《赤壁（下）》的影院打折券及下集预告片。而豪华版套装中还将赠送《三国志大战3》的武将卡片。





晶合快评

最像女人的女人

■晶合实验室 生铁

美国有几本男性杂志，Maxim是其中一本，我在美国时买过一本看，里面除了比基尼美女，还有一些诸如电影、游戏等男人所关心的内容，在洛杉矶还有西班牙语的版本，其影响里可见一斑。它页数不多，但比《男人装》要好看一些。《男人装》就像我小时候外用的清凉油，刚开始有时，觉得是一剂不错的良药，一遇到晕车晕船时能靠它来保命。可后来用得久了，成了条件反射，无论在哪儿，一闻见那个味儿，立刻觉得自己又在晕车晕船了。

现在我一看到报摊上卖《男人装》，就觉得乏味、扫兴、恶心。我们回过来接着说Maxim。

最近国外一些大牌刊物纷纷倒闭，想不到我在网络上找到了有关这本杂志的消息——国内一个网友在论坛里发帖，说Maxim最近某期开始评选“2008年最性感的女性游戏角色”。听起来很俗套，但我还是不由自主点开了这个帖子。

我首先看到的是来自《真人快打vs DC漫画英雄》里的猫女，衣服拉链拉得那么靠下，庸俗，Pass。第二个是《侠盗猎车手IV》里的Lola del Rio，哦，我恰好没玩过这一作，我很喜欢这个系列作品，但我没有买X360，电脑的配置也显然不够。我对这个吃棒棒糖的女人没什么印象，Pass。再向下，劳拉？别开玩笑了，从10年前她就是最性感的游戏角色了，现在她已在我身体里产生了“清凉油”效应，她几乎成了我认为最不性感的角色，她连同她那些不务正业的游戏，我都腻歪极了。她难道不是个考古学家么？Pass。

再下一个，《合金装备4》里的Naomi Hunter，又是一个没玩过的……游戏，而且我讨厌日本设计师所设计的不伦不类的欧美人形象，Pass。《战争机器2》的Anya Stroud，无聊游戏，Pass。《红色警戒3》的谭娅？她看起来难道不是个小学没毕业的问题女孩么？再往下……《死亡地带》的Kendra Daniels？


Kendra Daniels

啊，我喜欢这个角色。

为什么呢？因为这个角色她既不是个女性大英雄，不会像猴子那样蹿来跳去，也不是个彻底的反面，也不靠衣服卖弄性感，她是个相对复杂的角色。她是政府派来的技术专家，公司的CTO，也是负责调查石村号灾难的救生飞船上的大副——飞船中唯一的女性。她在游戏的初期看起来缺乏领导力，当救生飞船在石村号降落后，她总是和黑人指挥官ZACH意见相左，而且显得焦虑、无法说服人、镇不住局势。而实际上，她是整个作品中唯一没有受过外星人心灵感应干扰的一个角色。而且到了游戏的最后，你才发现，原来她是地球政府派出的卧底，她的目的和你的目的是截然相反的。总之，这款游戏里，她的性格形象还可算是丰满的。


沉默的搜寻者生铁

她穿着一点也不暴露，容貌也不像DS《恶魔城——被夺走的刻印》女主角那样矫柔造作得让人讨厌，她看起来很青涩、很正派也很真实，所以看起来也更具有女性的感觉。在以往的游戏里，扮演她这样的无间道角色的，往往是个看起来就令人讨厌的中年男性角色，而这次她表现得不错。

不过尽管我认为《死亡地带》的确具备《毁灭战士》（DOOM）的风格和素质，也是诚心诚意把它当作DOOM的新一代作品来玩的，但我最后玩到一半还是把它删掉了。我觉得它没有那么好玩，它还是有点中规中矩。也许我的口味是越来越高了，《半条命2》我也没玩通关，但它的前半部分，要我来说，它还是比《死亡地带》要高明——并不是因为我更喜欢它的世界背景——说起来，我更喜欢《死亡地带》的那种太空幽闭的环境。可《半条命2》的开头部分真的是很经典，非常引人入胜，可一旦需要我开始频繁使用几个水桶来玩物理学游戏时，我的兴趣减弱了。在小镇子的夜里杀僵尸，玩一会儿也索然无味，最后让我开吊车来砸一些东西以便开通继续游戏下去的道路，并且要在沙滩上打一些一点也不觉得可怕，但又确实很烦人的虫子时，我不太想玩了。但《半条命2》很不错，除了它的武器射击感很不好，手枪射击的声音甚至比你在管道里走路时的声音还要小。DOOM 3我当然通关了，看在当年玩DOOM 1代彻底根治了我晕车毛病的份上，我也要把它通关。我跑题了，总之，《半条命》里的那个女主角，一点也不性感，她确实就好像是我一个老朋友的闺女。她就好像是那种美国电影里，因为男主角太大牌片酬太高，而导致只需要随便花一点钱找到的那种搭配型的女配角。

去年我做过一个专题，讲到了游戏里的诸多类型的男性英雄，我一直有心思再做一个类似的专题来对游戏中的女性角色做一个归纳（一写到这里，我突然想到了劳拉，突然脑袋嗡嗡作响起来，天啊），可我想了想，觉得游戏里的女英雄太少，翻来覆去就是劳拉或者春丽。春丽我很喜欢，可她又有什么好说的呢？她不就只是一个上来倒数3、2、1然后立刻就开打武术家么（如果一个游戏角色的曲折性格和经历不是在游戏里出现，而仅仅是作为背景资料出现的，那对这个角色来说又有什么意义呢）？而作为配角出现的女性，性格丰满的也不多，即使有，也是被人们耳熟能详、了解透彻了的。所以想一想，觉得没什么好写的。

最近还玩了PSP上的《真·三国无双 MULTI RAID》，很多人说它是三国版的《怪物猎人》，可它却使我想到了那个不伦不类的《三国志OL》。本来挥斥方遒的英雄，现在背着一些宝石和装备在小贩之间奔来跑去，讨价还价，也没什么换装系统。但尽管这么说，它在近期的无双类作品中，也是属于可以一玩的。P

（漫画作者：SUNS）

8位世界

■本刊记者 生铁

在2003年7月刊，我们做了一期特别的专题文章，在那片篇名为《红与白的记忆》的专题中，编辑和记者们共同撰文纪念任天堂FC红白机诞生20周年。

在《大众软件》这本以“电脑游戏和应用”为主的IT类杂志中，为什么会为一台已经有20年历史的游戏主机而制作一篇专题呢？我想对于任何一个玩游戏的人而言，这都不难解释。正如你们所猜到的那样，因为我们的全体同仁都有一个共识，那就是——任天堂的FC家用主机是构成我们成长史的重要部分，红白机培育了我们对游戏的热爱。即使是一个骨灰级的电脑游戏玩家，也不会拒绝这种血脉渊源。

时光飞逝，转眼6年过去了，我们发现，随着时间的流逝，越来越多的8位机怀旧文化在全球范围内展开。它不仅在游戏中扩展，还广泛影响到美术、音乐和服饰等方方面面的文化。它是融化在20世纪“70后”“80后”玩家血液中的一种气质，一种情结。

在本期专题中，就让我们浮光掠影地了解一下这种8位机文化在我们生活中所呈现出的形态吧。

从《勇士30》说起

2008年底，日本的MMV公司开通了一个倒计时网站，关于它的主题是一款怎样的游戏，玩家们都很好奇，在2009年1月时，MMV公司的这一网站内容彻底公开，那就是MMV公司的新作《勇者30》的官网！《勇士30》的玩法如何特别，这都可以暂且不提，需要提出的是，它一经开发公司公布，其独特的画风就为人们所注意，人们称它为“复古游戏大作”。从游戏的图片中你很容易看出，并且联想到FC时代RPG的标准画面——人物都是由简单的像素构成，但是惟妙惟肖。在这样的时代，这样一款作品能够获得玩家青睐么？很多人质疑，但也有很多笔者所认识的朋友，非常期待它的到来——这其中最主要的原因就是为了它复古的画风——没错，在大家的印象里，RPG角色就该是FC或SFC时代的“最终幻想”那样的像素小人！

而《勇者30》并不是第一款充满8位机感觉的游戏作品，另有一款复古感觉的游戏在PSP上已经有第2作推出，那就是索尼SCEJ的《勇者别嚣张》系列。这款游戏的创意比较独特，游戏中玩家要扮演的是地下的魔王，游戏目的是通过培养自己的怪物军团来抵抗人类勇士的讨伐，这种独特的视角立刻使人联想到曾在上个世纪末PC游戏界风



《勇者别嚣张》连包装盒上的字体都是复古的

靡一时的《地下城守护者》系列。但除去游戏设定的乐趣外，更有意思的则是游戏的美术风格，它使普遍在次世代华丽3D画面中感到“审美疲劳”的玩家得到了清新的视觉享受。

游戏界这种复古画风的喜好，背后其实还潜藏着一种情感，即我们知道，这种8位机粗像素的画风，它还意味着游戏具有令人难忘的可玩性……





《勇者30》的粗糙的游戏画面和精美的宣传图，都给人一种复古游戏的感觉

关于8位机文化的点滴

前文所提到的8位复古风毕竟还仅仅体现在游戏上，它所能影响的也仅是目前仍在玩游戏的玩家，两款游戏还无法足以表明8位机文化对青年流行文化的潜在影响。但看过下面的部分，我想也许人们对8位机在文化和娱乐领域所产生的影响，还是可以一窥端倪。

自2005年起，在美国加利福尼亚州洛杉矶市，每年都在不同的画廊举办“I Am 8-BiT”艺术展。这一展览至2008年为止已连续办了4届。这一系列展览的主题紧紧围绕着任天堂8位机时代的角色和回忆，而艺术家的表现手法也各有不同。



◀这是艺术家Jose Emroca Flores在2005年参展的作品M.K，用油画形式表现了一种完全有别于《超级马里奥》童话风格的阴郁世界观。在这幅油画中，马里奥和碧奇公主看起来更像是来自美国下层的劳工阶级



▲ 这是I Am 8-Bit 2005年的开展宣传画



▲ 艺术家Tim Tomkinson所画的这幅简单的画作，虽然画面前景与背景有着强烈的不和谐感，但这反而会让许多人联想到自己的过去并且感慨良多



◀I Am 8-Bit展会现场摆挂的美版FC的手柄和光线枪



◀女艺术家Anna Chambers创作的名为《碧奇公主的午餐》的布艺拼贴画



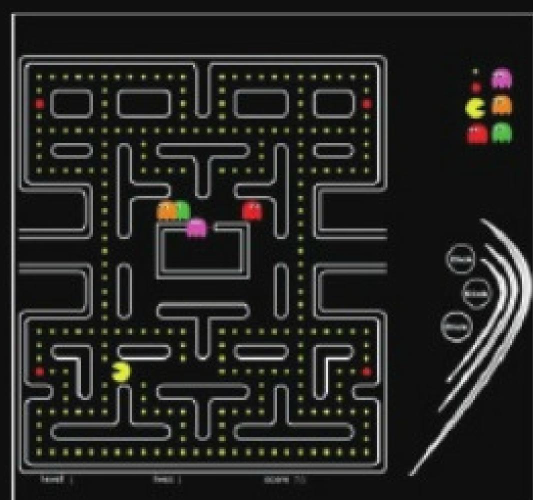
在这幅名为《Pac-man的临终关怀》的画作中出现了《吃豆》（Pac-man）和《打空气》（Dig Dug）中的主角。在画中，Pac-man赖以吃豆的大嘴里一个牙齿也没有了，它打着吊瓶，吊瓶里不是药水，而是一粒粒的黄色小豆豆……

看过这个画展之后，让我们再来看看这几样带有8位机时代色彩的玩意吧。





这条8位像素造型的领带“ThinkGeek 8-Bit Tie”，售价19.9美元，是2007年愚人节由ThinkGeek品牌推出的，领带长度约为20英寸，丝质。




同样是ThinkGeek公司制作的防盗门链锁，它也是以FC游戏《吃豆》为灵感设计的


这是一款8位像素造型的复古腕表，用它来配那条领带，还是很搭调的

最后我们要看的，是GBA的特制版产品——Game Boy MICRO。它是在2005年为纪念游戏角色马里奥诞生20周年的产品，它是任天堂首款采用背光液晶屏幕GBA系列的产品，可做5级的亮度校调。它也是Game Boy Advance系列中唯一不向下兼容以前Game Boy和Game Boy Color游戏的产品，只支持GBA游戏，另外连线配件也与Game Boy Advance系列不兼容。它的造型看起来就是FC日版的手柄——没错，为了在大小上和手柄更为接近，它使用了比GBA还要小0.9英寸的液晶屏。





Game Boy MICRO的正面和背面造型

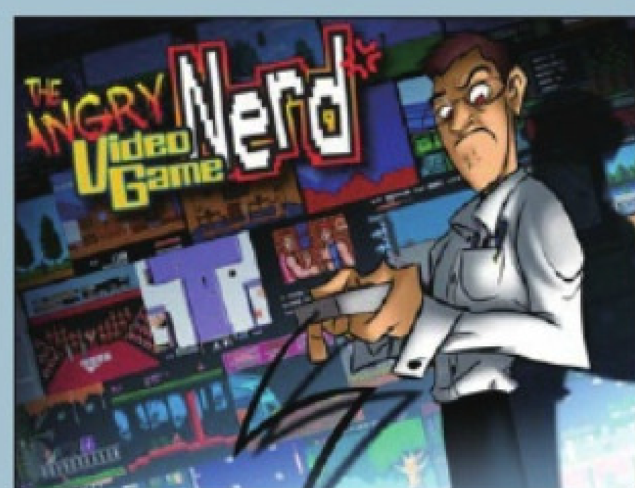
由骂而起的爱

提到Angry Video Game Nerd这个名字，很多人一定都不陌生，这个人大名James D.Rolfe，住在美国新泽西州，国内的Fans送他一个爱称叫“喷神JAMES”。这是一位资深游戏玩家，他收集了大量各个时期的游戏机和游戏——包括4位的雅达利、8位的FC一直到次世代的PS等。从2004年起，他开始在网络上发布自己的一些游戏视频。从Angry这个词我们就可以知道，他是一个专给烂游戏挑刺的玩家。他自制的录像内容，也是以批判一些制作水准较差的或者设定非常不合理的老游戏为主题，其中绝大多数是FC游戏——这也是为什么最初他给自己起的绰号叫Angry Nintendo Nerd。他的视频在网络上出现不久，就引起了世界各地玩家的关注。早在2005年，就有朋友向我推荐，说这个人对游戏的理解比较有深度。

这位仁兄对游戏的批判合情合理，而且明眼人一看即知是认真玩过游戏的真正骨灰级玩家，但是他在录像中的表现却是尖酸刻薄脏话连篇，2006年之后的视频制作越来越精彩，还增加了片头曲和一些可笑的游戏外

的戏剧场面和情节，由于评论的游戏不再局限于FC，所以其绰号也由Angry Nintendo Nerd正式改为Angry Video Game Nerd，其受欢迎程度之高，从视频网站上多如过江之鲫的诸如IRATE GAMER、Happy Video Game Nerd等东施效颦之作即可了解。他的这些探讨早期垃圾游戏的视频，还被制作成DVD发售，其受欢迎的热度至今不减。作为一个从20年代80年代一直玩游戏过来的玩家，我觉得他之所以能在网络上受到玩家们的追捧，当然最重要的是他对游戏的批判非常合理严谨，同时也并没有对游戏设计者有过于苛刻的要求，只是讲出了很多玩家自己的心声。而他迅速在玩家中知名的另一个重要原因，是因为有很多人将观看他的录像当作一种温馨的回忆之旅。





不少人将JAMES的形象画成漫画，在漫画中，他手里拿的就是美版FC的游戏机NES手柄



Angry Video Game Nerd讽评游戏的视频集结成DVD出版



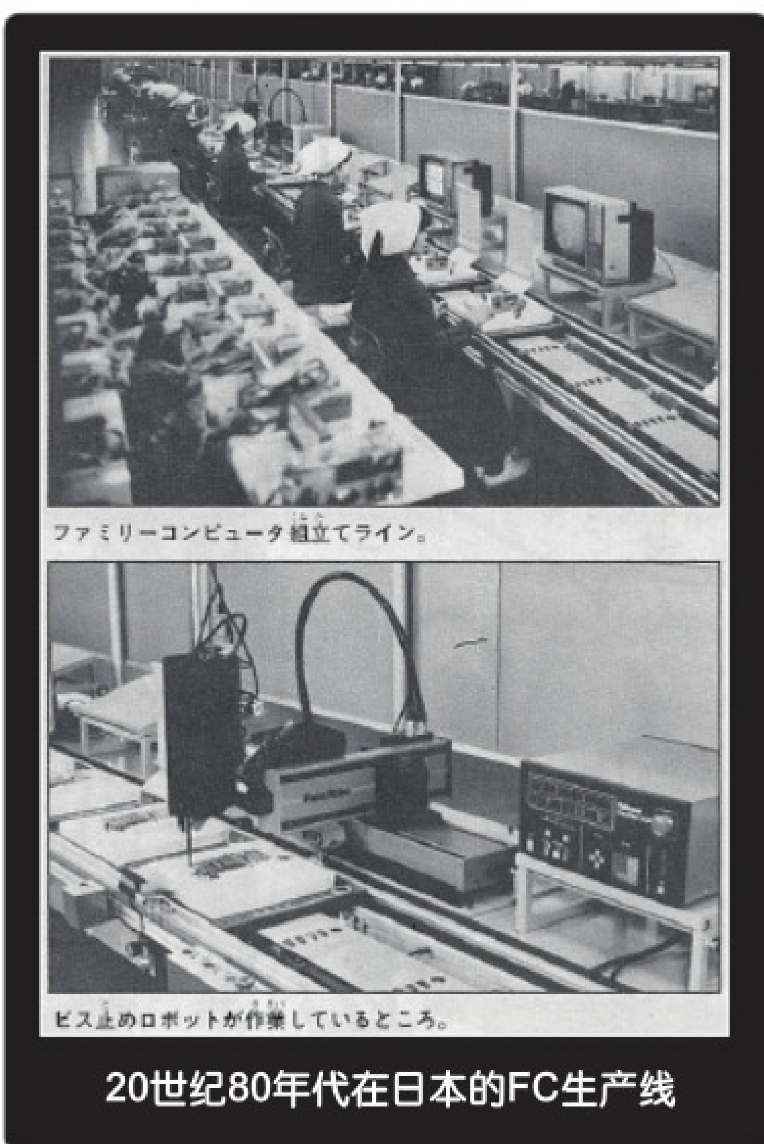


加拿大的YouTube用户lookoutawhle的视频作品，他制作了一些借助经典老游戏界面的视频剪辑作品，类似这样的视频在互联网上并不少见，此图为采用《街霸2》界面制作的无限制格斗竞技的视频

一位中国的玩家曾在网上这样留言说：“喷神JAMES批判的这些游戏，小时候还都玩过，那时也没觉得有他说的这么过分，也津津有味一路玩过来。不过现在看他批这些游戏，觉得很有趣的。”尽管“喷神”在评论游戏时的用语有些少儿不宜，但大部分看他视频的人，却带着淡淡的微笑。

这种感情，也是和8位机以及8位机所处的那个时代所分不开的。JAMES的存在是一种文化现象。他明里在批游戏，但暗中带动的却是玩家们对那个时代的回忆。这种游戏文化随着20世纪80年代到90年代成长起来的玩家群体在社会上所占据的话语权的增多，对主流文化的影响将越来越深。

什么叫8位机?



20世纪80年代在日本的FC生产线

我们前面提到了一些关于8位机时代所产生的娱乐现象和文化现象。那么，到底这一切都根植在怎样的一种技术基础之上的呢？毕竟游戏机和游戏它们首先是计算机硬件和软件，它们该有着很深厚的技术渊源。

正如我们所知，电脑概念中所谓的8位（8-Bit），是指电脑CPU处理数据时的字长位宽。计算机是依靠0与1两个数字所组成的2进制计算来运作的，8位也即意味着该CPU可以处理的计算数值上限为11111111，换算成10进制即255（这也是为什么FC许多游戏的数值最大值都设定成255）。当我们提到“8位机”这一概念时，主要是指以8位CPU处理器为基本标准规范的一代计算机产品。大体而言，这类计算机的8位CPU通常使用8位数据总线和一个16位地址总线，这意味着它们的地址空间被限制在64kB。



这就是大名鼎鼎的MOS Technology 6502微处理器



Ricoh 2A03芯片，FC红白机的“心”

第一代被广泛采用的8位微处理器是英特尔的8080 CPU，在20世纪70年代末到80年代初，它是在当时的电脑爱好者们中普及最高的CPU产品。而符合

8080标准的ZiLOG公司的Z80处理器，以及摩托罗拉公司的6800也是当时使用最广泛的8位微处理器（8位微处理器及至今仍被广泛应用，今天我们所使用的无处不在的嵌入式系统都是建立在8位CPU或微控制器基础上的）。在多家公司制造的微处理器中，Z80和MOS Technology公司的6502等8位CPU在20世纪70年代和80年代被广泛应用于家用电脑和游戏机领域。

任天堂FC所使用的中央处理器即是8位MOS Technology 6502的声音系统改进型——Ricoh 2A03。MOS Technology是由一些离开Motorola公司后的高级工程师自组的公司，6502就是他们组建公司后的成功产品，这款处理器是最先运用到苹果计算机上的。该处理器位宽为8位，频率只有1MHz，并且没有协处理器，总线频率也只有1MHz。

FC主机采用的Ricoh 2A03增配了图像控制器（PPU）和编程的声音发生器（PSG），可提供4个模拟声道和1个PCM数字声道，其中3个模拟声道用于演奏乐音，1个杂音声道表现特殊声效（爆炸声、枪炮声等），PCM数字声道表现连续的背景音。

而由于任天堂公司承诺两年内向MOS Technology公司购买200万颗Ricoh 2A03芯片，也使得FC主机的售价非常低，在游戏效果超过同类竞争对手的同时，低廉的价格也使FC获得了发展的机会。FC于1983年首先在日本发售，后于1985年和1986年在美国和欧洲以Nintendo Entertainment System（NES）的名字上市发售，并且为了适应欧美市场，事先做了广泛的市场调查，后聘请外籍设计师将FC的红白机身改成了流线型的灰白金属机身。在美国，这款游戏机初期玩家试玩的反响并不强烈，但任天堂的授权系统成功杜绝了雅达利游戏机的游戏软件粗制滥造的可怕趋势，使FC渐渐抓住了欧美玩家的心，其在欧美的影响力并不低于日本本土及亚洲国家。截止到2003年7月任天堂官方宣布终止FC销售，其全球销量超过了6000万，其中日本1800万台，如果算上盗版或兼容机，数量更是惊人。





这就是当年的双胞胎：日本的FC和美国的NES

2007年11月，任天堂宣布停止维修FC。这款主机终于寿终正寝，而它所带来的广泛影响却远未结束。选个最简单的例子——左手拇指控制十字键、右手拇指控制功能键的这一现在看来无比寻常的游戏操作方式，就是由FC创造并普及的。

除去FC之外，任天堂的掌机Game Boy也是衍生出8位机流行文化的另一重要产品系列——关于它的情况，我们将在下一章中简要提及。



很多玩家现在还珍藏着这样的FC游戏卡带

8位美术及音乐

如果说前面我们提到的“I Am 8-Bit”画展集中的只是以8位机记忆为主题的美术创作，那么真正由8位机衍生出来的与8位机有着血缘关系的艺术形式，则非像素画和名为芯片音乐（ChipTune）的电子音乐莫数了。

我们先来说说像素画。其实这种像素画最初起源于专业的计算机绘图方式，计算机软件可视化之后，针对计算机显示器的特点，所有的图像包括文字都需要用像素点的方式组成，像汉字字库中的每一个中文单字体都可算作是一幅像素图画。像素图画应用广泛，像我们每天在Windows中看到的图标、聊天软件中的头像、手机中显示的图标，乃至FC和Game Boy掌机中那些精彩的游戏画面，没有一幅不是像素画。

而像素画作为一种独立的美术形式，从2000年后开始渐渐受到很多专业人员和美术爱好者的青睐。它最初也像街头涂鸦一样，是一种边缘化的美术形式。但随着时代的进展和艺术家们对于像素画技巧的掌握，它变得越来越主流，并且彻底脱离了计算机软件的应用性特征而成为独立的艺术形式。

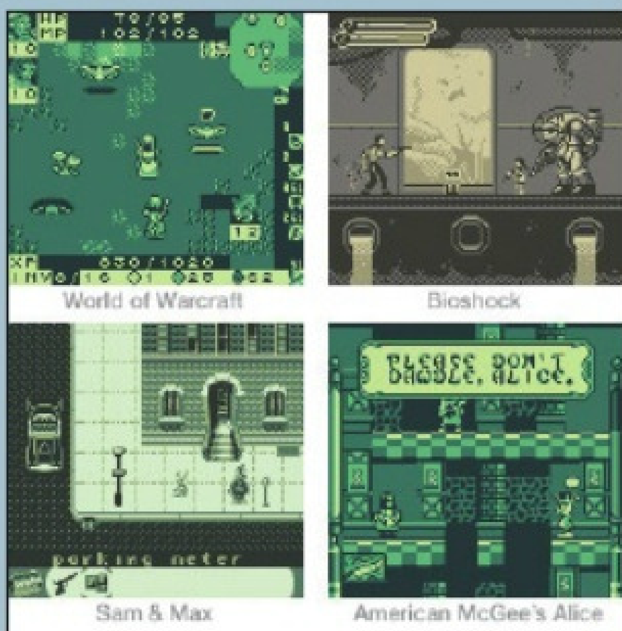
像素画并不是矢量图，它是有着固定画幅大小的点阵式图像，以明快的色彩、醒目的造型、清晰的轮廓而著称，如果用一种不恰当的比喻来形容它，那它就是美术界的“乐高”模型。优秀的像素画外表充满童趣，但内在表



这就是最典型的像素画，庞杂、丰富并富有市井趣味



像素画并不神秘，10年前我们玩到的精美的二维游戏，几乎全部都是像素画所构成的



Game Boy系列游戏机在欧美玩家心目中有着不亚于FC的地位，这是国外一些GB爱好者将《魔兽世界》等游戏重制为Game Boy版本的设想图

达着对社会生活的密切关注和思考。绘制像素画的工具也与计算机软件产业的发展密不可分，是典型的技术与创意相结合的艺术形式。制作像素画的专业绘图工具包括Photoshop、Iconcool、Microangelo、Articons、Fireworks等，但最简单的像素画工具就是我们每个人都玩过，但很少有人真正研究过的Windows画图版。

如同任何一种艺术形式，它也有着自己的规范。例如它通常采用GIF格式，例如像素画中同样色彩的像素点所构成的线条不能出现同色并列的现象，例如表现建筑的三维透视角度通常都统一在22.6度等……

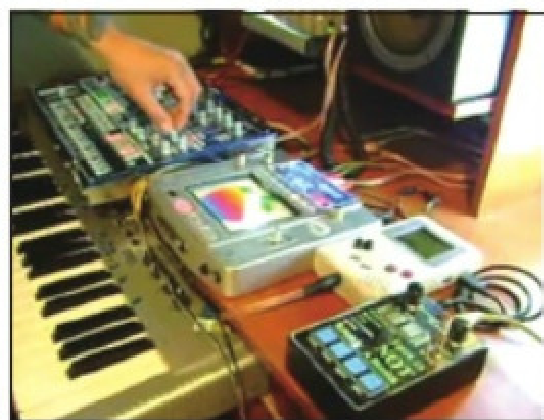
像素画以越来越广泛和深刻的表现形式，在履行着8位机时代的精神——以最简单的元素来表现最复杂的内容，以最普通的工具来表达最未来的意象。

以像素画为主题的网站和论坛非常多，Pixelation（www.wayofthepixel.net）是一处人气较旺，并且相对专业的像素画交流和创造论坛。

谈到基于8位发音器而产生的音乐艺术形式，则它比像素画有着更为复杂的背景。首先它有着70年代以来的极简主义的电子音乐血统，这种音乐的发展本身就与Disco文化和电子技术的发展有着密不可分的关系，随着电子科技的进步，电子音乐的表现力也在近20年来有了长足进步。而在当今这个电子乐器表现能力越来越强大、音质越来越优美的时代，却产生了一种逆流——一些从小受到FC及Game Boy深刻影响的年轻艺术家，开始选择或模拟8位游戏机的声音发生器来制作音乐，这种音乐被它的制作者称为8位音乐（8-Bit Music）。而评论家则给它们起名为“低比特音乐”（Lo-Bit），又因为这类音乐的制作者往往直接将FC或Game Boy中的发音芯片拿来制作自己的MIDI发音器，所以它又有了一个名字叫“芯片音乐”（ChipTune）。

8位音乐在节奏上以四节拍的Techno音乐为“骨骼”，而以大量的各种你能在FC和Game Boy中听到的那种游戏音乐和音效为“血肉”，它所构筑出的音乐空间带有异常浓重的怀旧风格，而听过之后，又会觉得它是一种非常前卫的音乐形式。自2005年以来，这种本来在北欧、美国和日本等地的少数音乐人所热衷的音乐形式，渐渐走入主流音乐圈。





国外的8位音乐家通常自己动手DIY合成器，他们会将Game Boy中的发音芯片与MIDI相连，以期能表现出原汁原味的8位音乐

诸如Din Stalker、YMCK等8位音乐艺术家开始推出自己的唱片，并开始拥有自己的受众群，得到歌迷们的追捧。目前可以比较系统和全面了解8位音乐发展现状的网站包括8-Bit People（www.8bitpeoples.com）和8-Bit Collective（www.8bitcollective.com）这两家网站。在网站上，都有超过数百首来自世界各地音乐家所原创的8位音乐MP3提供下载。

总之，8位音乐是一种参考了来自电子音乐、老式个人电脑、FC和Game Boy等8位游戏机的灵感，并直接使用其发音装置或自制电子合成器为乐器制作的音乐，所以从制作音乐的技术角度而言，它往往被看作是过时的。听过它的年轻人，都能从其中寻找到自己童年时的某种回忆的味道，那是一种过时么？也许有人不那么认为。



一张8位音乐CD专辑的封面——它表明了8位游戏音乐的另一个重要渊源，即Game Boy，Game Boy是任天堂于1989年4月21日正式发售的掌机，它以前面提到过的8位芯片Z-80为主CPU，拥有4个立体声声道，1998年任天堂推出其后代作品Game Boy Color，其画面和音效的表现力超过了FC，成为FC的8位机情结的后续继承者



◀来自日本的8-Bit乐队YMCK的音乐专辑Family Racing，音乐风格从CD的封面上一望便知

拉拉杂杂说了这么多，但是人们为什么会有8位情结？依然无法给出答案。法国一个叫勒内吉拉尔的学者认为，我们需要什么，欲求什么，很多后天欲望都来自一种模仿。或者说，模仿本身就是一种欲望。后天形成的欲望首先源自一种对自身处境中缺失的某些东西的察觉。这个察觉往往源于一种和其他人处境的比较。通过这种模仿，可以实现对自身处境所缺失的东西的补充（尽管是有限的）。在我们没什么可玩的时候，FC为我们提供了当时最出色的模仿工具——8位游戏机给我们提供了有声光刺激、有可以亲自控制参与的或惊险或美妙的虚拟冒险，它是那么单纯，可又那么充满智慧……它在我们在乏味的成年生活中变为一种非常美好的回忆。怀旧的人常常说：“我不能忘记过去……”其实他们说的是：“我不敢面对将来……”过去真有那么好吗？其实也未必如此。只是假如要面对将来，很可能面临改变，而改变对习惯安定的人来说，则意味着痛苦。为了逃避改变的痛苦，人们宁愿沉溺在相对“美好”的过去……这或许是“怀旧”的另一种真相吧。

▶记者探营

王者能否再现？巨人网络《万王之王Ⅲ》探班

“万王之王”——这是一个气势恢宏的词汇。如果有人尝试在互联网上用搜索引擎寻找这个词的解释，那么他会得到两个答案：1.西方圣者耶稣自诞生便拥有的赞美和称号。2.国内第一款图形化网络交互游戏的名称。这两个答案都没有错，不过对于中国的用户来说，第二个解释更加亲切和熟悉一些。不错，《万王之王》，这款游戏曾经引领中国用户见识到图形化网络游戏的魅力，培养了中国最早一批网络游戏玩家。虽然在2006年1月11日它已然停止了运营，但时至今日，仍旧有许多人会不经意地提起它，想念它，赞美它。它凝聚了那个时代年轻人对于网络世界的憧憬与想象，也记载了一代人的青春记忆。尽管最早的《万王之王》已经不再，不过从来没有人相信它会真的消失，就如同耶稣会在恰当的时间复活于人间一样，热爱《万王之王》的玩家相信，总有一天它还是会再度兴盛于热爱网络游戏的人群中。

■本刊记者 冰河


《万王之王Ⅲ》项目负责人张志宏



好吧，我们必须承认，正如《魔戒》小说开头叙述的那样，随着时间流逝，历史变成了传说，传说变成了神话。但事实上对于普通人来说，神话终究不是现实。尽管《万王之王》曾经留给最早一代游戏玩家那么多美好的回忆，但是《万王之王Ⅱ》留给玩家的却不仅仅是美好。即使是美誉至今的《万王之王》，它后来的纷争和衰落，也是很多人不愿意回顾的记忆。辉煌与黯淡，衰落与复兴，正是神话传说中永恒的主题，只是这一次，主角会是新生的《万王之王Ⅲ》么？

2009年2月10日，本刊记者来到了位于上海徐汇区桂林路396号的上海巨人网络，即将传承和复兴荣光的《万王之王Ⅲ》正在这里处于公开测试前夕的紧张制作中，制作方巨人网络显然对这款游戏投入了巨大的资源并抱以厚望。本刊记者近8年的采访经历中，国内外的制作运营团队也见识了不少，但在研发团队楼层入口设置严格检查措施，连手机、笔记本电脑都不能随意带入的工作间，还是第一次见到。据说巨人网络之所以这么设置是有原因的，虽然具体情况不得而知，但我们可以想象，那一定是一个充满风云变幻的无间道故事……

接受本刊记者专访的是巨人网络《万王之王Ⅲ》项目的总负责人张志宏。对于热爱网络游戏的玩家来说，这个名字并不陌生，因为当《万王之王》掀开中国图形化网络游戏的序幕时，张志宏就在当时的运营公司华彩软件负责运营工作。虽然两年之后他加入金山负责《封神榜》的运营，但与《万王之王》不解的缘分使得他最终又辗转回到了那个他所熟悉的世界。他在采访现场为记者播放了一段《万王之王Ⅲ》的CG视频，两个曾经奋战在游戏中的老玩家在一瞬间似乎又回到了旧大陆那些波澜起伏的岁月。不过很快大家又都清醒过来。面对旧的世界和新的挑战，以及似乎熟悉却又已经完全是新一代的玩家，相信新的《万王之王Ⅲ》来临之际，没有人比他更有资格谈这款游戏的成败与得失了。

记者首先询问了《万王之王Ⅲ》的制作进度，张志宏告诉记者，目前《万王之王Ⅲ》整个游戏的系统架构已经基本完成，包括图形界面和职业设定这些最消耗研发精力的内容，都已经得到了内部的一致认可。关于整个游戏系统操作性能和稳定性的技术性封闭测试，也正在内部展开。如今研发部门主要致力思考的问题，是未来游戏经济系统的交互设定，这是涉及到未来游戏社会系统稳定运行的关键。所以尽管此前外界对于《万





王之王Ⅲ》众说纷纭，但巨人方面始终没有进行过公开正式回应。如今游戏的整个系统已经接近完成，他也可以公开回答外界的质疑：《万王之王Ⅲ》2009年上半年就会与玩家见面，一定不会让大家失望。

对于《万王之王Ⅲ》，期待这款游戏的玩家都想知道的一个问题是，相对前两款作品，《万王之王Ⅲ》有什么继承和创新。面对这个问题张志宏表示，新游戏的最大继承在于游戏的职业系统和自建城邦系统。职业系统与从前一样，战士、法师、牧师构成整个冒险团队的主要框架。当然每个职业都有自己的转职机会，这也与从前一样。如果一个《万王之王》的老玩家回到这里，他会感觉到这还是那个他所熟悉的冒险世界，当然可能身边战斗的伙伴已经不是当初那些人了。毕竟桑田沧海，时移事异，新的冒险者会带来新的奇遇，而这些新奇遇，则将主要来自于《万王之王Ⅲ》的系统创新。游戏世界分为七大界域。不过新游戏会在老框架下给游戏者更多的自主权，游戏中玩家不仅可以自建家族与军团，更可以自建城邦，与其他信仰、其他势力进行争斗。实力强大者可以统一一块大陆，成为有资格挑战神灵的传奇英雄。此外，对于生产后勤、外交联络、商业贸易等构成网络游戏整个社会系统的重要元素，《万王之王Ⅲ》也投以足够的精力进行了严谨的设计。时代在变化，如今的《万王之王Ⅲ》已经不再是从前那个剑刃与鲜血能决定一切的西方传奇了，更多的东方特色会体现在其中，商业竞争、合纵连横也将是游戏中很重要的内容。



在采访的过程中，我们不可避免地谈到了《万王之王》的前两款作品。作为参与了前两款作品运营的亲历者，张志宏也没有太多的回避。他承认《万王之王》的成功有其特定的时代背景和机遇，因为它是一款开创性的作品，自然有很多无可竞争的优势，后来的衰败也正源于此，因为当时的管理者太相信自己的优势，没有摆正心态，游戏的更新升级和后续服务都跟不上，被后来者超越和淘汰也很正常。而《万王之王Ⅱ》的失败则在于那个年代过于浮躁和急功近利的氛围，当时每个月都有好几款新游戏浮出水面，号称要创造"新的传奇"，这使得《万王之王Ⅱ》的制作和推出都过于仓促，在细节上充满了各种技术问题，仅仅存在了8个月就不得不宣告结束。正是因为经历了作品的成败，所以张志宏才有机会继续出现在《万王之王Ⅲ》的新征程上，因为他知道这款游戏对于玩家的魅力在哪里，可能出现的问题在哪里。而《万王之王Ⅲ》的开发制作也充分吸取了从前的经验教训，不但要求系统设定完善，更在细节上精益求精。"要知道一个游戏的背景设定如何，玩家一下不会有太深刻的印象。但具体操作和互动的细节上如果出了问题，可是会给玩家立刻带来深刻的负面印象。就像人人都会关注食品卫生问题，但只有喝了三聚氰胺牛奶得了结石的人才知道有多可怕。具体的问题，总是最重要的。"

不管《万王之王》游戏在过去拥有怎样的荣耀，但在新时代，它不得不放下一切从头再来。这个年代我们不缺少选择，《万王之王Ⅲ》能否恢复往日的胜景，目前还是个未知数。不过采访末尾张志宏还是很宽容地和记者谈起了这个问题。他认为《万王之王Ⅲ》的玩家将分为两个部分，其一是过去的老玩家，对游戏有很深的感情，也很熟悉。他们可能已经年过30，为人父母，有了自己的事业，但运营方还是会请他们回来看看，体验一下这个他们曾经探索和战斗过的世界。为此将来可能对老玩家给予一定的优待条件，吸引他们回流。毕竟这些老玩家有多年的游戏经历，对各种游戏的理解都很深刻，算得上是核心玩家，其意见和评判对其他玩家有很大影响。其二是新一代没有经历过《万王之王》的玩家，这些玩家相对比较年轻，喜欢新奇刺激的冒险，这方面相信游戏能满足他们的要求。不过最重要的是，《万王之王Ⅲ》将会给这些新玩家完全不同的"自由"感受，这是前作所没有的。职业选择的自由、任务走向的自由、战斗休闲的自由……紧张或轻松的内容，游戏里都会有相关的设定。这在其他游戏中是没有的，至少不会像《万王之王Ⅲ》制作得如此完善。因此相信《万王之王Ⅲ》的受众群体中，新玩家还将会是主要力量。



不过尽管相信未来的精彩，但可以预期的是，《万王之王Ⅲ》将会是一款慢热的游戏，因为此类强调投入感受，过于注重细节的游戏，总是需要时间来让玩家寻找其中的乐趣所在，这使得它往往需要经历时间的磨砺才能绽放出光芒。一个可类比的例子，是网易的《梦幻西游》，初期人数不超过10万，但后来达到了百万在线，至今是网易游戏的骨干力量。如果能够抓住机遇，相信《万王之王Ⅲ》也能创造一样的辉煌。

"相信我，巨人有实力，也有耐心来等待这个辉煌的来临。"采访结束之际，张志宏这样对记者说。他的预言能否成真？他的介绍是否如实？4月份，当《万王之王Ⅲ》与公众见面的时候，相信大家会有自己初步的答案。

▶深度关注

化敌为友
国内游戏公司掀起合作潮

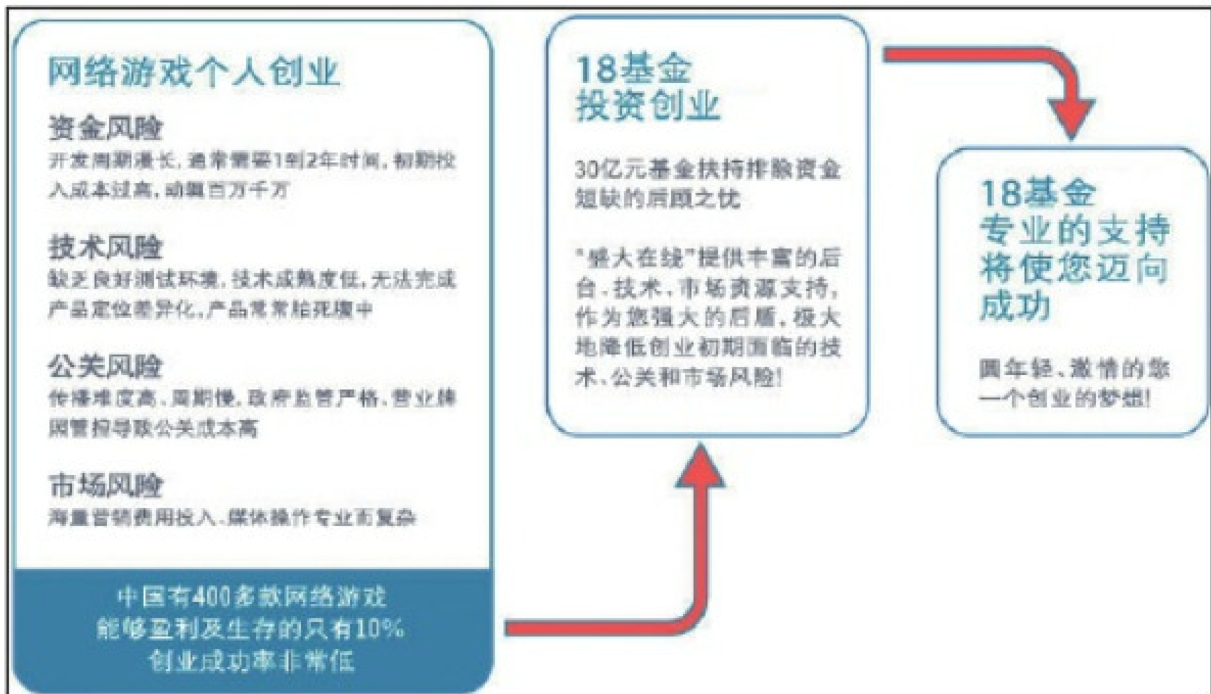
2008年末的游戏产业可谓风平浪静，就当人们认为鼠年的游戏产业即将以平淡收场的时候，1月13日下午却传来了一个足以震动整个游戏业界的新闻——盛大与金山宣布合作，而盛大与金山的合作也是国内游戏巨头间的首次联手，究竟是什么原因让以往的竞争对手变成了今日的合作伙伴，而此次合作又会给国内游戏行业的发展带来怎样的影响呢？

■湖北 夏飞

盛大金山强强联合

金山与盛大宣布合作之后，金山软件将授权盛大游戏在自己的游戏平台上合作运营《剑侠世界》，而《剑侠世界》金山运营的原有区服不变。同时，盛大在线通过开放其盛大在线平台，接入金山软件开发并运营的网游力作《剑侠情缘网络版Ⅱ》，使其共享盛大用户与服务。

自消息传出之后，盛大与金山都在各自官方网站的显要位置上刊登了此次合作的相关新闻，并进行了积极的评价，双方均表示将在更多领域开展全面的战略合作，由此可见双方都十分看中这次难得的合作机会。不过，由于此次合作的《剑侠世界》与《剑侠情缘网络版Ⅱ》都是金山公司已经正式投入运营的“老游戏”，虽然这两款游戏有一定的发展潜力，但毕竟上升空间有限，所以本次合作的象征意义相比于其实际意义要更大一些。不过这毕竟是国内游戏巨头间的首次进行大规模合作，所以双方未来的深入合作将更加令人期待。



盛大“18计划”

金山拥有极具号召力的国内游戏品牌与不俗的研发能力，一直都是国内著名的游戏公司，但由于在运营上的相对薄弱，一直没能把手中游戏的品牌价值完全发挥出来，而盛大虽然拥有超群的运营实力，但近年来在MMORPG市场中却鲜有令人信服的招牌大作，因此双方的合作可看成是两家公司在进行“优势互补”。金山通过与盛大的合作不仅能极大加强自身的运营能力，而且也能获得盛大庞大的相关资源，同时也能让金山把更多精力放在游戏研发之上。而盛大近年来一直在打造自己的游戏社区，通过与金山的合作，盛大可以获得来自金山的优质游戏资源，从而进一步扩充完善自己的游戏平台。

盛大游戏平台


盛大“18计划”中走出来的《鬼吹灯》


盛大代理金山《剑侠世界》

《剑侠情缘网络版Ⅲ》无疑是今年国内玩家最为期待的游戏作品之一，而这款游戏也被金山赋予了极大希望，所以未来金山与盛大能否继续深入合作的焦

点肯定将集中在“剑侠III”的运营归属之上，由于双方都没有明确答复这一问题，所以要想知道问题的答案目前也只能耐心等待了。

游戏巨头挥舞资本之手


游戏业两大巨头谈合作


史玉柱的巨人公司也推出了“赢在巨人”

“创业平台”“创业基金”是目前国内大型游戏企业谈论最多的话题之一，在盛大推出“18计划”“20计划”等游戏基金项目之后，巨人也于近日推出了自己的创业平台“赢在巨人”。对于这些大型公司来说，如果仍然按照现有的运营模式，无疑将很难保证公司获得较高的增长率，而“创业基金”的设立无疑让游戏巨头们看到了突破现有瓶颈的曙光。

通过建立“创业基金”，不仅能为公司挖掘出国内最为优秀的游戏人才团队，并帮助他们实现自己的游戏梦想，还能在源头上获得大量优质的游戏产品资源，更为重要的是，一旦旗下创业团队的游戏产品获得成功，作为投资商的游戏公司获得的回报率将远远高出同样成本下的游戏运营收入。

除了设立“创业基金”作为网络游戏业内的风险投资之外，国内的游戏巨头还经常以并购方式来谋求更大的发展，如盛大早期收购韩国Actoz Soft公司、九城入股G10等，这些游戏公司通过并购其他游戏公司从而快速拥有被并购公司的相关资源，与此同时也能有效减少代理成本和规避代理风险。想当初久游就曾因为与九城T3的《劲舞团》之争而痛失赴日上市机会，所以笔者猜测久游于近日入股大宇很可能就是在未雨绸缪，避免日后重蹈覆辙。目前国内这些大型游戏公司除了对游戏公司出手频繁之外，还经常收购文学、广告等其他类型的公司，通过收购这些已经比较成熟的公司可以达到完善自身产业链的目的。

游戏业内合作日渐深入

以往的游戏圈内公司之间的合作不但数量极其有限，而且合作方式也比较单一。在当前金融危机的影响下，国内不少中小游戏企业都开始“抱团过冬”，而盛大与金山合作带来的榜样力量也将促使更多的中小企业加入到游戏业内的合作中来。

过去有不少中小公司依靠联合运营来“发家致富”，但随着玩家游戏需求的不断上升与联合运营游戏数量的大幅增加，联合运营的盈利效果明显变得不如从前。在用户失去了最初的新鲜感之后，许多非游戏类联合运营方收入锐减，联合运营“倒腾流量”的商业模式也越来越受到大家的质疑。

联合运营风光不再反倒使得游戏公司间的合作变得更加深入，日前又传出了盛大公司与暴雨娱乐即将开展合作运营的消息。对于中小游戏公司来说，无论从技术还是市场运营推广而言都很难与大型游戏公司抗衡，这样巨大的不对称竞争使得不少中小企业的生存环境十分恶劣。

值得庆幸的是，现如今不少大型游戏公司都改变心态愿意对中小公司开放合作，这样一来通过与大型公司的合作，中小型公司可将自身的游戏产品接入到大型公司成熟的游戏平台之中，在大型游戏公司资金、人员、技术、渠道等资源的“帮扶”下获得比过去更好的发展机遇。而大型公司不但可利用自己的优势资源帮助中小企业“过冬”，也可通过这些合作来获得一些自己所稀缺的资源，进而完善自身产业结构。

结语

2009年开年以来游戏产业最火热的关键词是“开放”与“合作”，国内的网络游戏市场经过10年的高速发展，在经历了最初的代理境外网游运营模式与近年来的自主研发、自主运营模式之后，中国的网络游戏产业再次走向变革的十字路口。对于中小游戏企业来说，他们迫切需要发展土壤来保证自己的生存空间，而对于游戏市场巨头来说，他们则需要继续保持领先的市场份额。



“劲舞团之争”让久游痛失上市良机

无论是中小型游戏公司还是游戏巨头，都希望能在激烈的市场环境中找到持续发展的动力，而随着开放合作等新思想的兴起，将会有越来越多的企业参与到合作中来。俗话说“团结就是力量”，希望国内的游戏公司能通过合作做出更多为广大玩家所喜爱的游戏产品来，这恐怕才是国内的玩家所真正愿意看到的景象。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）


“剑侠III”归属至今还是谜

▶快言快语

网络游戏中泛滥的暧昧

如今，网络游戏的市场日渐扩大，吸引了越来越多的厂商投入其中。而各个商家也费尽心机来吸引玩家，除了本身出色的设计、丰富的游戏内容以及精美的画面之外，各种暗含着的情色要素也一直存在着，并有愈演愈烈的趋势。

■北京 Bakayoko

成人网游开始蔓延



靠打情色擦边球的网游广告

从《天堂2》开始渐渐流行的3D网游，由于人物模型的优势，往往都会设计一些性感的服饰作为游戏的卖点之一。连大名鼎鼎的《魔兽世界》也不能完全免俗，早期的副本阿塔哈卡神庙中掉落的板甲胸甲——“战士的拥抱”，就曾经红极一时。而受众面更广的“洞察法袍”，更是在很长一段时间内都被炒至高价，且无数玩家趋之若鹜。

像《天堂2》《魔兽世界》等3D游戏，只是正常地迎合玩家们追求视觉享受，而制作出精细养眼的游戏人物。而有一些游戏则是明目张胆靠性文化来吸引玩家的注意，直指人心的欲望深处，在国外发行的多部成人游戏即是如此。

韩国开发的《Pangaea》，以战斗、女人、赌博为核心。玩家通过战斗，购入色情吧的入场券，就可以选择女性进行约会，画面和内容非常露骨。

更为有名的《第二人生》（SecondLife），在2007年多家媒体就都曾经报导过，发生在该游戏中的一起强奸案。一名玩家宣称在游戏中被一个色魔强奸了，而比利时警方则接手并开始了调查。一时之间，有关网络与现实的界限定义，虚拟世界的犯罪是否该与真实世界划上等号，成为热门话题，引起多方面的广泛讨论。

《第二人生》是由美国林登实验室公司研发的网络游戏，诞生之后，虽然广受欢迎，但是有关的争议也从没有停止过。这是款模仿真实生活的社区交友型游戏，玩家可以选择自己心仪的职业，扮演各种不同的人群，参加花样繁多的社交活动。在游戏中再现真实生活中的自己，或是体验梦想中的生活。

但标榜真实，各种各样的问题也就随之而来。有的女性玩家在游戏的灯红区中扮演应召女郎，以网络的虚拟服务来换取报酬。更有甚者，竟然还明目张胆在里面开起了妓院。这样的游戏，本身就为性犯罪提供了温床，会发生“强奸案”，也并不令人感到意外。

至于《红灯中心》和《3FEEL》这两款游戏，就是彻头彻尾的成人网络游戏了。《红灯中心》是专为成人设计，参与者可以在里面交友、聊天、一起参加派对或在赌场里潇洒一把。

游戏内容充斥性暗示，看不见的色情打天下

相对而言，我国市场上一些的网游，大多是走着暧昧的“软色情”路线。这些游戏，一般都没有直接的赤裸裸的情色内容，但在剧情、文字及人物形象等方面隐晦地包含着这方面的信息。往往游戏人物都会说一些带有挑逗性的言语，并且设置拥抱、接吻等功能。

打着“通过游戏交友，脱离单身”旗号的网游也不少在少数，网络结婚、网络情侣等设计也早已成为某些网游的主流，并扩大流行起来。

《劲舞团》等休闲类网游，因为社区交友式的游戏模式以及网络所带来的独有神秘与刺激感，已经成为著名的一夜情温床。加上运营商的放纵，渐渐发展成为一个潜在的性交易平台。

巨人网络科技有限公司运营的《巨人》，曾经一度在游戏中出现“洗浴中心”这样的内容。玩家可以在里面选择“异性服务”，接受衣着性感的游戏美女进行“按摩”。最终因为在社会上产生了强烈的反响，在2008年底被文化部通知限期整改。

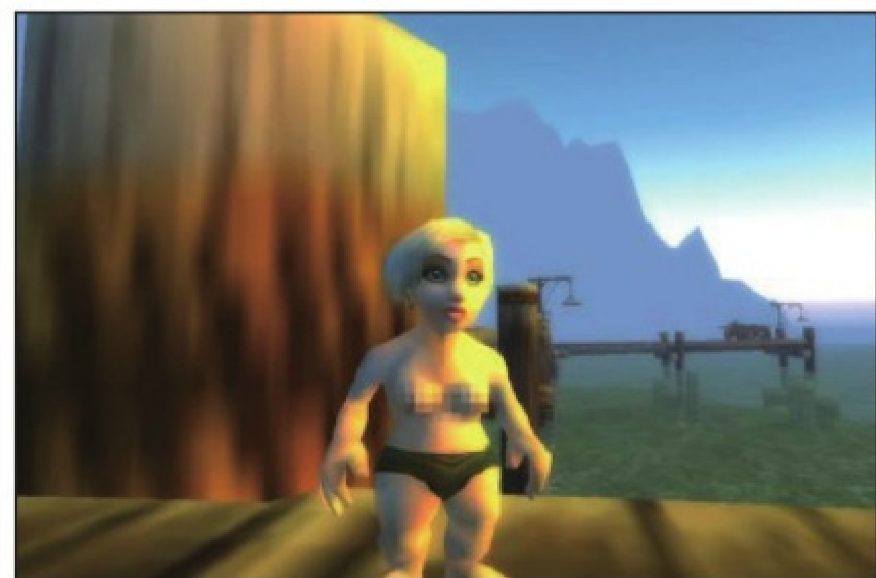




与女伴游戏的画面



讲述赵云成名之前故事的《赤壁——女剑传》


《魔兽世界》中的裸体补丁

网游广告大打擦边球，靠情色赚眼球

为了应付竞争愈发激烈的市场，吸引玩家的眼球。在游戏的广告创意和软宣上加入情色元素，是更为普遍的做法。

当年号称国内第一款成人游戏的《A3》，虽然根本就没有什么成人内容，但靠着性感裸露造型的宣传海报，还是吸引了大量男性玩家的关注。至于实际上这到底是个什么类型的游戏，却没有几个人知道。直至公测时，几十万玩家蜂拥而至，完全证明了网络虚拟美女有着多么强大的号召力。

随着这道禁忌之门的打开，中国网游的广告从此开始充斥着各种情色话题和性暗示。

在浏览网页的时候，突然弹出有着清凉打扮的美女。而在她们身体的裸露部分，往往会写着“你想泡我吗？”之类的挑逗文字，而实际上，大多都是与情色无关的网游广告罢了。

某某游戏“胸”猛上市、“著名英雄等您率领，白领美眉陪你玩”“激荡你的一夜情，勇闯美人关”“三点式网游”之类的文字游戏早就屡见不鲜。

完美时空的《赤壁》更是专门请来了《男人装》御用摄影师指导拍摄了一套惊艳绝美的性感组图——《赤壁——女剑传》。

此外，很多游戏选择女明星作为代言人，利用现实美女的知名度不光聚集人气，还很可能获得她们本身Fans的支持。

网游公司举行的活动，经常借着种种噱头，赚取玩家的眼球。线下活动，自然少不了性感火辣的Showgirl出席。女玩家间的美胸秀腿网游大比拼，各种选秀活动更是轰轰烈烈，网游美女的写真资料也是屡见不鲜。

在前不久，还诞生一家专门的美女玩家公会——妖姬宅。

裸体补丁大行其道

3D游戏开始走红后，从最早的《古墓丽影》《上古卷轴》再到《生化危机》，都有个人制作的非官方裸体补丁，能够看到游戏中喜欢的人物宽衣解带，成为不少人的小爱好。而随着网络游戏的走红流行，自然也不会被修改爱好者们放过。

《天堂2》以人物精美而著称，也似乎是网游上第一个出现裸体补丁的游戏。大受欢迎的《魔兽世界》自然也不会被放过，不光是玩家自身所操作的人物，连游戏中NPC和女性怪物也都没能幸免，和其他游戏相比真有过之而无不及。其余的像《暗黑之门——伦敦》《卓越之剑》等知名游戏也都遭到过毒手，就连2D画面的《地下城与勇士》，也出人意料地出现了全裸补丁。

对于“裸体补丁”的出现，网游厂商们大多持反对意见，呼吁玩家们一起抵制。但也不乏对其视若无睹，不加制止的商家，能够带来更多玩家和商机的补丁，这些商家们乐见其成。

大多数网游玩家需要的其实还是一个美好健康的游戏环境，而不是赤条条的裸体世界。“裸体补丁”使这些充满娱乐性的游戏蒙上了一层“暧昧”的色调，这样的补丁不仅污染了网游环境，更让网游中的角色蒙羞。

网游的情色路线还能走多久

网络游戏的玩家，主要是学生和刚刚工作的青年。他们大多还处在青春期，正是渴望异性情感旺盛的年龄。而带有情色元素的游戏，无疑刺激了他们的情绪，满足了一部分人的心理诉求。

对于还处在成长期的青少年来说，与现实生活相比，通过游戏的战斗而结下的感情似乎更为牢固，在游戏中的结合与婚配，也更加神秘更有诱惑力，因为网游而产生的性爱事件也屡见报端。为了迎合玩家的口味，把美女策略当作发展模式，并将其作为重要的市场开拓手段无可厚非。但我国目前没有明确的分级制度，网游中的性文化显然会对青少年造成不良的影响和冲击。

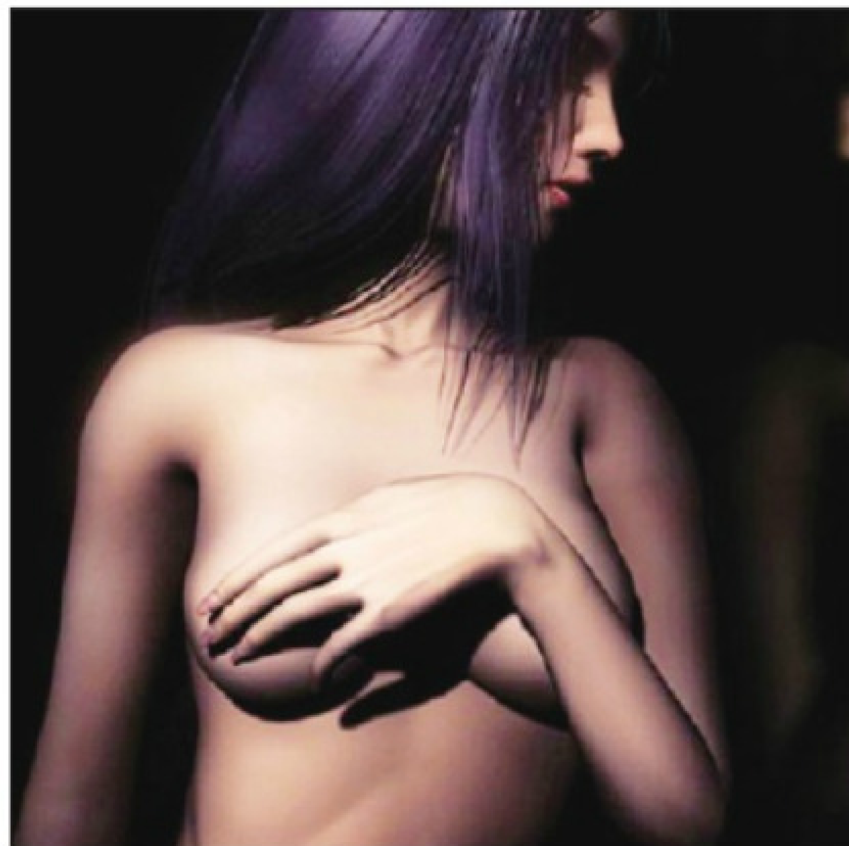
网游本身，不该担当起性教育与性启蒙的功能，这应该是社会与成年人共同的责任。

电子游戏曾经一度被称为“电子海洛因”，多少年来社会舆论的态度才刚刚有所好转。而现今中国网游市场，由于网游成瘾、沉迷虚幻世界的例子越来越多，“电子海洛因”“网游吃人论”的说法又再次抬头，社会各界也开始广泛关注。

虽然社会和政府对网络的监管还不完全到位，但网络游戏中的低俗内容一直是被打击的重点，不会改变。如果情色网游继续扩大发展下去，只会造成更多负面影响，从而波及到整个网游的大环境，原本就不完善的市场，很可能会出现更大的问题。

希望网游厂商能够起到正确引导的作用，给广大玩家一个健康的游戏环境，对青少年负起责任来。毕竟靠着擦边球所赢得的注意力只能是短暂而浮躁的，终究不是长久之计。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）


第一款以成人游戏为卖点进入我国市场的网游



为PC玩家量身定做——《特工培训手册》

■执笔 JHVH、Suki、萌萌

前言

"特工"是一门神秘的职业，在通俗文化中从事这种工作的人大多富有魅力而又致命，他们有时难觅踪迹，有时衣着亮丽、风度翩翩；他们有时出入于人迹罕至的危险区域，有时又流连于达官贵人的社交场所。他们身手矫健，精通各种武器，他们是徒手格斗的高手。他们身上带着各种高科技的道具装备，却又能组合身边最平常的用品将它们变成杀人的利器。



间谍的范本——007

"特工"除了掌握多国外语，为国家效命的精英之外，也有很多是被各国政府或官方势力追杀的放逐者，他们凭借着良好的训练和过人的机智，在危机四伏的职业生涯中幸存下来。有很多"特工"人员来自于军队，他们接受过系统的军事训练，对于轻型枪械乃至飞机、坦克都极为熟悉，他们有着优秀的战术素养，在危险的战场上也可以游刃有余。

根据美国中央情报局的训练课程，一名成功的探员要经过多种不同的技能培训，包括秘密通信、引诱、监视与反监视、图片与声音记录、秘密藏物、破坏和使用轻型武器、个人体能和技能的综合训练等。



冷战时的秘密手表扩音器

用来藏匿情报的美国硬币

身为特工人员，总是要跨越多个国境，各种护照成为随身必备之物



各种制式的轻武器

在2009年的第二季度，很多动作游戏的大作将会在市场上涌现，我们也特意找来许多军事化和谍报相关的游戏以飨玩家。它们并不是一板一眼的专业化游戏，各自的背景从现代到科幻也不一而足，但它们都有着相同的一点：这些游戏都在极力锻炼玩家的手脑并用，只有最坚强和最具智慧的玩家才能轻松地驾驭它们。

现在我们就暂把游戏分为基础部分和实习部分介绍给大家，作为特工人员，你将要接受格斗、射击和军事化管理的训练。

星际传奇——黑暗雅典娜的袭击

Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena

类　　型：动作
制　　作：Starbreeze AB
发　　行：Atari
上市日期：2009年4月
格斗指数：★★★★
暴力指数：★★★★☆

格斗训练



雷迪克是一个著名的太空逃犯，身高约6英尺，身手矫健，有良好的协调性，匀称的体形外加厚实的肌肉让他看起来训练有素，具有威胁性，从实战记录上来看也的确如此。他通常身着黑色的短衫和工作裤，技工腰带和战术靴，外加一把锋利的匕首或者随身藏匿的剃刀。军阀Marshall迷信一个未知人士的预言之后，就有计划地针对Furyan开展了大规模种族灭绝政策，导致了一系列骇人听闻的非人道主义罪行。雷迪克是最后一名幸存的Furyan族人，他早年在军队服过兵役，他用匕首和徒手的格斗风格类似菲律宾武术“Kali”，雷迪克最特别的一点是拥有一双在黑暗中被加强视觉能力的眼睛“耀眼”。

在关押重刑犯的屠夫湾监狱，雷迪克通过外科手术加强了眼部视力，雷迪克的眼睛在夜间和黑暗环境的敏感度被强化，相对的在明亮环境下他的视力会受到较大影响。所以，平时雷迪克总是穿着焊接用的防护眼镜。

案例档案：

里查德B·雷迪克（Richard B·Riddick）

雷迪克曾经单枪匹马从全副武装、戒备森严的星际监狱“屠夫湾”中潜逃出来，他被公认为具有出色的潜伏能力和徒手格斗能力。在2004年“逃离屠夫湾”的VR训练任务中，需要玩家模拟他的出逃，利用手边一切的资源在这个冰冷、危险的钢铁囚笼中找到逃出生天的方法。

《星际传奇——黑暗雅典娜的袭击》（也称为《雷迪克编年史——黑暗雅典娜》）是对2004年的经典训练模组《雷迪克编年史——逃离屠夫湾》的重新复刻，针对次世代机大幅度强化了画质，但并不只是高清版的《逃离屠夫湾》而已。在《逃离屠夫湾》的基础上增加了全新的训练内容：雷迪克离开了屠夫湾，在漫长的星际人工冬眠后，被黑暗雅典娜号的船长Revas粗暴地叫醒。雷迪克逃进了新飞船中的通风管道，他碰到一个孩子，从他嘴里得知这是一艘从事贩卖奴隶勾当的私掠船。雷迪克凭借自己过人的本事再度冲出一条血路，让倒霉的坏蛋得到应有的下场。

《黑暗雅典娜的袭击》的主要系统仍然延续令人印象深刻的2004年版，整个VR训练程式着重加强参与者潜入、射击和格斗的综合战术素质。同时锻炼玩家判断和获取情报的社交能力，很多情报和物资必须通过与监狱中其他犯人的互动才能收集起来，这些东西都会对参与者最终逃出监狱产生巨大的作用，所以参与训练的玩家必须在这个陌生的环境中想尽办法获得各种各样的信息。当然，因为机能的进化，这些系统模拟的犯人之间的社交行为趋近真实，更为丰富，受训者要花大量时间与其他囚犯进行交流，聆听他人的故事，给予他们帮助。这些虚拟的狱友反应更加真实，他们有更多互动，也包含许多“私人性质”的小把戏来丰富VR互动的真实感。这些内容混合得非常恰当，效果令人着迷。


武器资源相当有限，只能在适当的时机使用

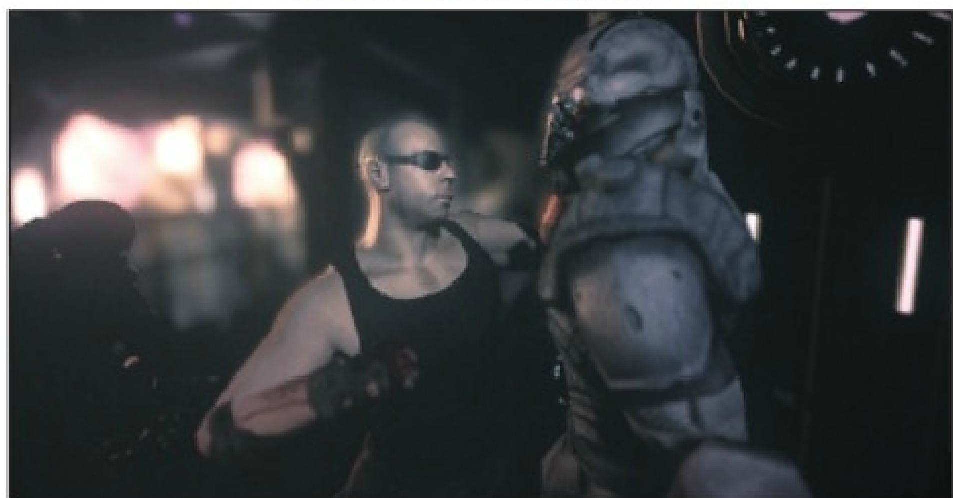

封闭的环境需要缜密的思考，然后再作出行动

前一个版本有一些特色，比如NanoMed生命系统，一个遍布整个监狱供犯人恢复体力的医疗再生系统，《黑暗雅典娜的袭击》中也会使用，这将适当减少参与者的挫折感。雷迪克那标志性的能力——在黑暗中视物的眼睛，这让他视黑暗如伙伴，《黑暗雅典娜的袭击》自然也模拟了这种特殊能力。选用潜行的战术在画面上会非常直观地表现，只要受训者隐藏在阴影中或躲在其他遮蔽物下逃避敌人的视线，画面上就会化为蓝色，这也直观地告知玩家，此时的虚拟角色是不会被人发现的。

《黑暗雅典娜的袭击》更强调行动的隐蔽性，只有在少量关卡才能获得近身格斗武器，这使得参与训练的人员要把主要精力放到隐秘行动和暗杀上面。雷迪克拥有使用匕首的战斗技巧，他可以单枪匹马用短兵刃对敌人剖腹剜脑，

手段残忍。参与者并不见得要完全效仿他的格斗技巧，因为本次训练的重点其实在战斗的策略选择上，这里就牵扯到整个任务中隐密行动的特殊地位。在新添的任务中，雷迪克被一艘杀气腾腾的私掠船所俘获，那上面的船长Revas使用一群致命的电子怪物“雄蜂”作恶。“雄蜂”反应迟钝，但皮糙肉厚，十分耐打，正面冲突很难将它们杀死。因为它们的武器与身体连为一体，所以杀死它们并不能获得军火。面对它们的时候，选择非正面冲突才是明智的选择。将“雄蜂”当作人盾也是不错的选择，这样可以使用它所装备的武器，不过这样一来行动速度会大幅减慢，并不适合把它们当作移动火力点带往空旷区域。在整个行动中，雷迪克都可以保持潜行，出其不意地打击敌人，利用打带跑的游击策略也一样奏效。


正面冲突是不被鼓励的


CQC是必须掌握的


械斗是必不可少的，要学会利用身边的一切资源进行有效的战斗

“黑暗雅典娜”号上危机四伏，这曾经是一艘布满船员的飞船，现在却被丑陋的电子人Revas非法占据，在大多数时候，飞船上的成员都只是一些按照程序在固定地点巡逻的半机器人，它们配有武器和金属身躯，但是头脑呆滞，并不难对付。不过一旦它们脑袋上的红灯转为白色，就要棘手得多了，这说明这些脑死的电子活尸已经转为飞船上的操控中心人为下达指令的模式，此时万万可不小觑。说到上面的电子人，可以通过CQC的手段进行缴械，抓住它们作为盾牌，此时可以利用对手的武装，这种战术是很好的压制战术，帮助受训者在面对复数对手的时候可以做到游刃有余地分化和瓦解对方攻势。参与者也可以直接通过电子指令将电子人化为己用，如果你们能打开遥控电子人的驾驶舱，就可以类似驾驶摩托车的方法直接控制这些钢铁怪兽，此时凭借电子人钢铁化的身躯，可以完成一些非常艰巨的任务，比如利用它们通过遍布锋利旋转叶片的区域。

《黑暗雅典娜的袭击》也提供多人模式训练，一些常规的训练任务，比如旨在活到最后，杀死竞争者的“死亡竞赛”模式，一个新添“一片漆黑”模式可能更让人感兴趣，它会将各位布置到一个非常黑暗的区域进行战斗，届时对声音的判断尤为重要，视觉上的缺陷致使每个参与者必须发挥自己的听觉能力在战斗中获得优势。

闪点行动2——龙之崛起
Operation Flashpoint 2： Dragon Rising

类　　型： 仿真军事射击
制　　作： Codemasters
发　　行： Codemasters
上市日期： 2009
格斗指数： ★★★★
暴力指数： ★★★☆



“氛”引擎能够很好地渲染大量炮火引发的厌恶和浓烟

《闪点行动2——龙之崛起》将带你来到日本北部海岸的小岛Skira参与一场海陆空的现代化战争，战争的起因是能源危机。

Skira面积超过220平方公里，拥有丰富的植被和起伏的地形，遍布广袤的树木。岛上有很多牧场民居，篱笆干草堆，都可被彻底破坏。

游戏开始的任务是清除敌军防空阵地，为友军登陆创造条件。这也相当于教学关，教会你如何与队员互动，执行和下达命令。玩家将在这里熟悉游戏的大

致操作和核心特色。

《闪点行动》系列的特点是开放的巨大战场和对细节的精确还原，在《冷战危机》和《抵抗》中游戏强调了战术掩护和小队指挥，游戏并不强求参与者的执行过程，也因此给指挥官们相当的战术自由，可惜游戏的人机交互并不算友好，真实而残酷的战场设计令很多新招募上来的学员感到吃力。不过在《龙之崛起》中，游戏的背景设定从遥远的冷战回到了现实中，这是一场现代化的战争，对于学员们掌握最先进的战争理论有着范例性的作用。

这个数据化的拟真战场中，除去看重对武器系统的还原外，还注重单兵的作战细节，其中“敌人”的表现关乎着《龙之崛起》实战性能的可靠性。

《龙之崛起》的AI值得称道，这里不再应用简单的脚本欺骗参与者，开发团队融合了海量的军事行动准则作为AI选取应对行为的数据库，于是AI会依据具体情况，包括地形、天气状况、兵力、火力和行军等多种状况作出考量，致使每场战斗从开始到结局都会呈现不同的变化。这也要求《闪点2》的参与者改变一成不变的简单策略，根据战场上的动态形势，保持判断和思考，作出行动。


美军登陆的一场战斗

会让家用机版本的用户能够方便地进入到游戏系统里去，大大增加战术系统的实用性和效率。《闪点2》的战场仍然提供足够的开放性让参与者根据自己的思考自由地进行部署。当然，参与者在进行一些明显欠缺考虑的行为后，也有可能因为游戏卓越的士气和压制系统带来恶劣的后果，比如让士兵们径直穿越战场做一次毫无胜算、牺牲极大的冲锋，可能会导致部下极度的反抗甚至兵变，做一个负责任的、理智的指挥官是使自己意志能够得到执行的前提。


战场的所有建筑物都可被永久破坏


游戏采用与“Grid”相同的引擎，在画面渲染上绝不马虎

参与者如果并不擅长做指挥人员，或者不愿意在行动中的主要时间花费在指挥大量的部队上面，也不需要担心，像《闪点1》一样，人们可以在争夺全岛控制权的战斗中充当不同岗位上的战斗人员：步兵、坦克指挥官、直升机上的射手或者飞行员，凡是你想得到的军事单位，都可以参与其中。



对军事武器、交通工具的模拟也是“闪点”的重要特色

AI在战术表现中的弹性也要依靠良好的操作系统，实际上在《闪点》的第一部作品中，指挥系统并不易用，甚至相当程度上阻碍了战术的方便达成，让部下能够聚集在你的麾下顺从地执行战术命令经常会演变成一场灾难。《闪点2》的指令系统将会保留1代的深度，同时采用辐射状菜单，方便玩家下达一些经常应用到的命令。参与者会高兴地看到《闪点2》支持命令行，玩家可同时对几支部队下达行动、朝向、打击等一系列指令，这

《龙之崛起》有着真实的军事数据，严谨的制作态度，对于学员们掌握现代的战术理论和作战技巧有着相当重要的作用。不过现在战争将单兵的作用降至较低的地位，如果想在战场上更多地磨炼自己的意志和能力，那么下面一个战场将会是面对这些方面最好的练习场。


游戏中有部分任务需要玩家的小队渗透到敌军后方指引空中部队的打击

异形——殖民地陆战队

Aliens：Colonial Marines

类　　型：射击
制　　作：Gearbox Software
发　　行：SEGA
上市日期：2009年第二季度
格斗指数：★★★★☆
暴力指数：★★★★☆


“战士”拥有难以置信的力量，近身缠斗无论如何都没有胜算

现在来到2179年，你将接受更严峻的任务：

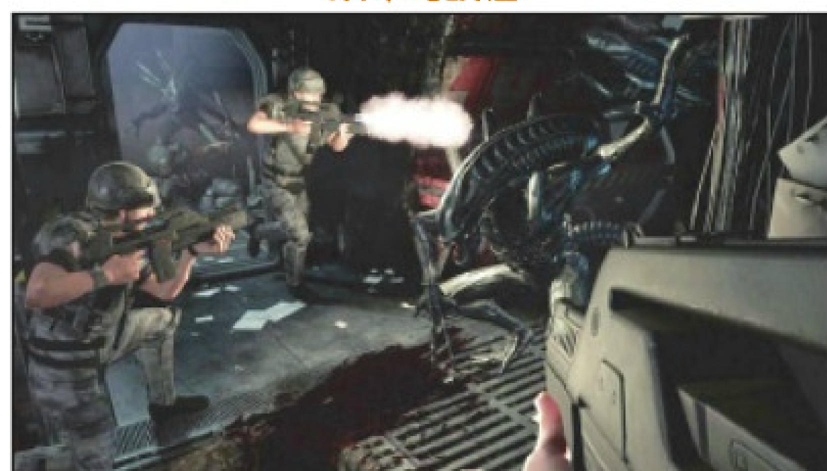
在《异形——殖民地陆战队》里，玩家扮演的是隶属于美利坚殖民地陆战队中的一员士兵，你的职责是面对强酸体液的异种生物——异形，这是人类首次正面遭遇这种恐怖的、令人胆战心惊的强大生物的突袭。


实行定点清除，避免异形的快速繁殖是至关重要的

面对具有威胁性的寄生生命体，陆战队员的制式武器是脉冲突击步枪、火焰喷射器。除此之外还有新的装备与技能提供以小队为战斗单位组成的人类陆战连队。玩家将要面对密闭的作战环境——潮湿、闷热、布满异形黏液和角质组成的巢穴。

《异形——殖民地陆战队》具有充满戏剧化的单人任务、4人合作的小队任务，它们都将挑战士兵面临恐惧和压力的忍耐性。4人小队分别持有不同的武器，他们自然也可以使用火焰喷射器、脉冲步枪、聪明枪、手枪和火箭发射器（RPG），外加多种投掷武器。游戏过程中主要操控一名士兵，向其他的队员下达作战命令，也可以切换控制的士兵。有许多战术区域需要布置自动机枪和其他装备进行防守，与前面两种训练不同的是，虽然身处未来，但是《异形——殖民地陆战队》并不提供HUD界面供玩家掌控屏幕信息。


受训的队员需要注意的是，异形的血液带有致命的酸性


异形会从各个方位进攻，随时保持警惕才有可能战胜它们

玩家面对的主要对手异形将采用偷袭和侧翼包抄的常用战术，这将迫使玩家的小队采取缜密的战术予以应对。不同亚种的异形在进攻方式上也有差异。抱脸者（Facehuggers）会针对士兵的面部采取突袭，以便将一行胚胎植入受害者的胸腔寄生，同时也会结束自己的生命。“战士”异形将是玩家小队主要面对的敌人，他们也是异形中数量最多的亚种。“斥候”速度飞快，它们会不断侦察步兵队的动向，它们会单独行动或集结成组。“雄蜂”负责照顾异形的卵，他们在靠近蜂房核心的地方工作，同时也负责侍候女王。女王自然是最强大的对手，它将是整个战斗中最难搞的对手。

地点

LV-426

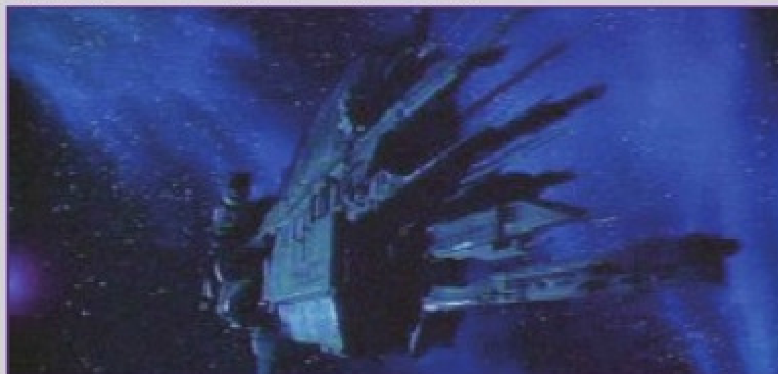
LV-426也被称为“LB-426”，它位于Zeta2 Reticuli星系，是气体巨型星Calpamos的一颗卫星，类似我们的月亮，距地球37光年。LV-426大约相当于地球86%的重力，大气层主要由氮和甲烷组成，直径大约为12 201千米。



运输工具

SULACO

大篷车级星舰
长：385m；宽：50m；高：85m
速度：1762光年每恒星日



这艘隶属于美国军舰的星舰包含人工冬眠室、大型甲板仓、停机仓等，能够从轨道高度打击行星地表。

登陆舰

UD-4L登陆舰
长：25.18m；宽：12.59m；高：6.05m



APC

M557装甲运兵车
（Armoured Personnel Carrier）
长：8.85m，炮台装载后长9.22m



宽：3.38m
高：2.17m，炮台装载后长2.81m

装备

移动信号追踪器



这是陆战队员常用的便携式追踪设备，可以检测一定范围内的移动物体信号。



肩灯

肩灯是陆战队员在阴暗的作战环境下为数不多的照明设备之一，虽然在昏暗环境下面对异形的伏击它的表现并不优异。

武器

M41A 脉冲步枪

M41A脉冲步枪是殖民地步兵队的标准突击步枪配置。M41A是可靠的、耐用的武器，采用10毫米口径的子弹，可以挂载30毫米的榴弹发射器。榴弹发射器采用M40烈性炸药，也可视需要来装填M38大范围双用榴弹、金属球或者化学填药。M41A适用于镇暴或战场实战，可以加装激光瞄准器。



M56A2 聪明枪

10毫米自动支援型武器。10毫米无壳弹药，310发弹鼓，射速1200发。机身带有活动背带，红外自动瞄准系统，在胸口位置的金属物为声辐射线跟踪显示器部分，M56A2并不能自动开火，但在“聪明模式”下可以极大范围地校准操作员的瞄准精度。



M240 火焰喷射器

M240火焰喷射器是轻量型的武器，采用压缩的稠化燃料罐，M240可以喷射出距离30米远的火焰，如果物体被集中，附着的燃料仍可支持30秒的燃烧，是压制和迅速清除异形的最佳选择。



在《异形——殖民地陆战队》里，玩家面对的是虚拟的硅基野兽，这种高强度的作战环境极大考验了士兵的忍耐力和承受力，当你完成上述的任务后，已经可以应付多样的危险状况，并掌握足够的作战技巧，这是成为一流谍报人员难得的经验。下面我们需要你进行一场实战演习了。



实行定点清除，避免异形的快速繁殖是至关重要的



“抱脸者”会迅速伏击人类，给异形胚胎的寄生创造条件

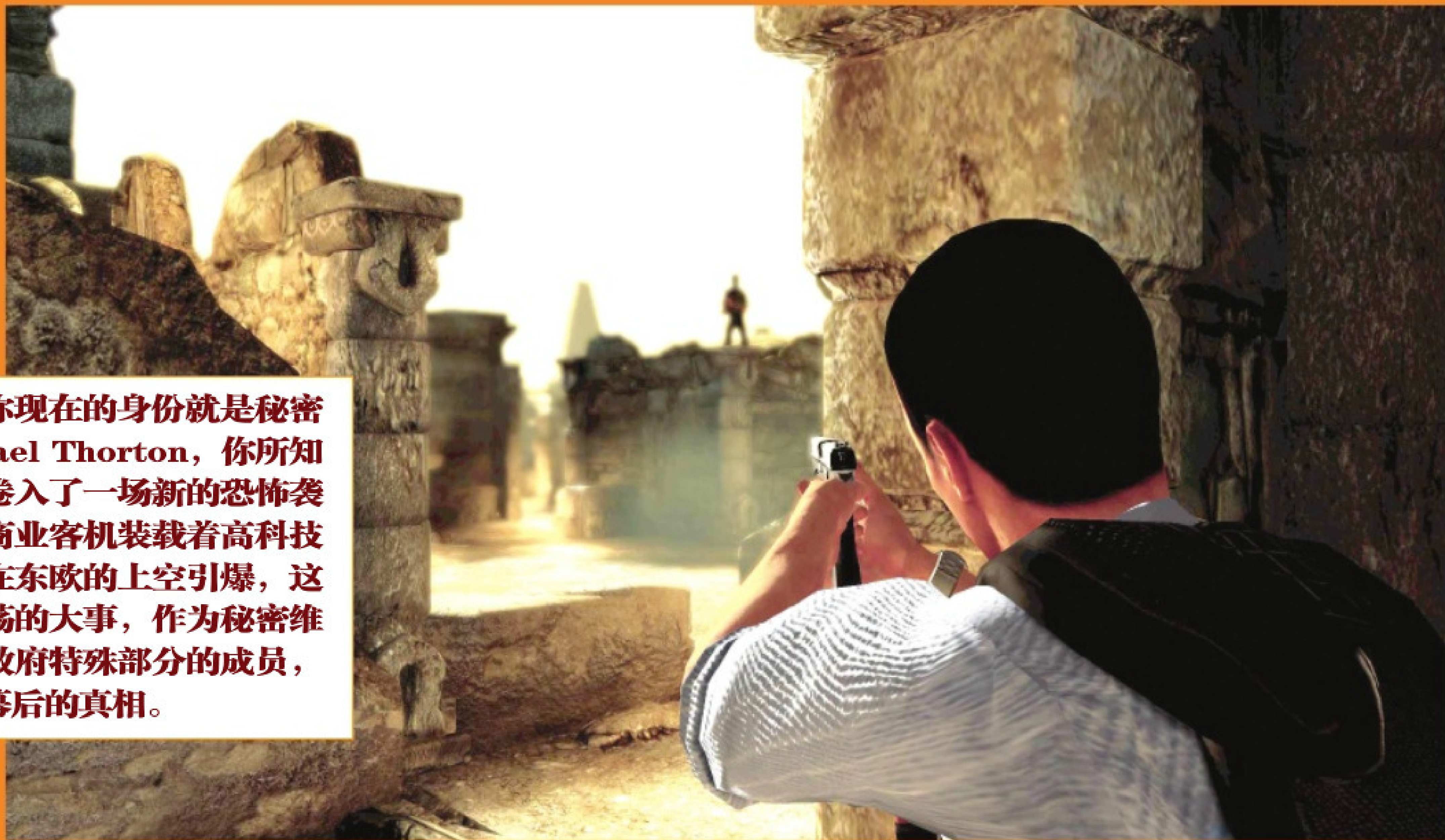


实战演练

实习部分：
你准备好做一名特工了么？
先签署下面的“阿尔法协议”吧

阿尔法协议
Alpha Protocol

类　　型：动作角色扮演
制　　作：Obsidian Entertainment
发　　行：SEGA
上市日期：2009年第二季度
技术含量：★★★★★
射　　击：★★★★★
格　　斗：★★★★
智　　谋：★★★★☆



请注意，你现在的身份就是秘密特工新人Michael Thorton，你所知道的就是世界卷入了一场新的恐怖袭击阴谋。一艘商业客机装载着高科技的美军导弹，在东欧的上空引爆，这是引发世界动荡的大事，作为秘密维护世界稳定的政府特殊部分的成员，你要负责找出幕后的真相。

《阿尔法协议》，黑曜石的角色扮演游戏。它是一款第三人称的动作游戏，加入了大量角色扮演游戏的元素。玩家扮演CIA探员Michael Thorton，玩家可以接受任务、修改装备，通过选择不同的对话进入游戏的不同分支，活用各种技能突破重重困难，最终揭开游戏中的惊天阴谋。



游戏中有充足军火供人选择



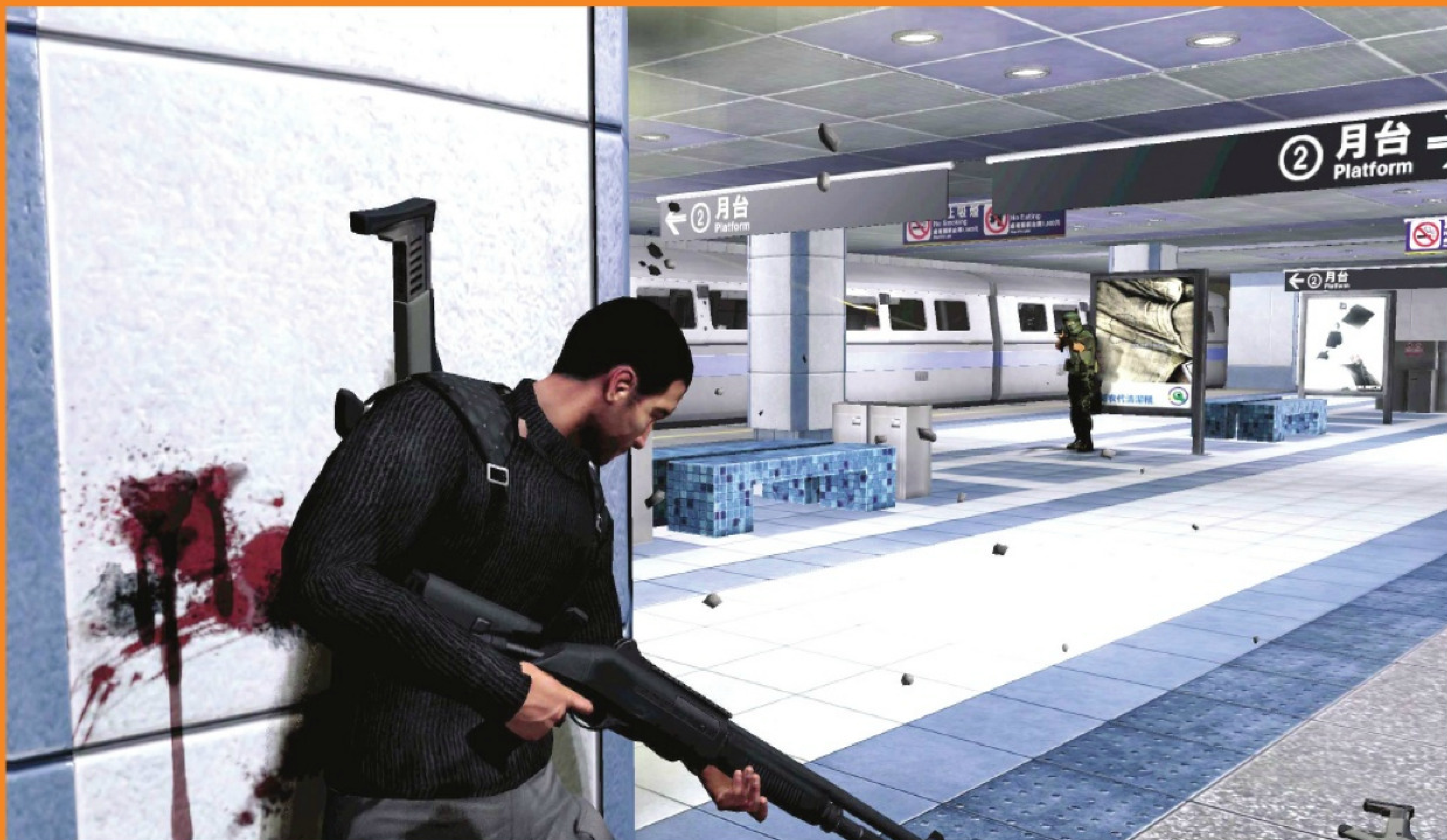
之前的徒手格斗训练可以大派用场

在安全的藏身处，玩家可以给Michael装备轻型冲锋枪、霰弹枪或者手枪等不同的武器,，选择使用不同的制服以应对潜入、战斗或者科技等不同游戏场合的需要。除此之外，玩家也可购买多种弹药，接受不同的任务转战于世界各地。

《阿尔法协议》是一部快节奏的游戏，甚至在你为游戏中的选项作决定的时候也是刻不容缓的。很多实时的角色扮演游戏在处理玩家选择的时候采取暂停制的方法给予玩家充分的思考时间，《阿尔法协议》却在这个状态中加入了一个计时器来限制玩家考虑的时间。所以在游戏中玩家要想好自己所采取的步骤，比如进入美国海军所把守的大使馆，是好言相劝说服守卫放你进去，冷言相激还是干脆还是掏出枪来玩硬的，这些决定都会影响到游戏后面的分支。很快大使馆会遭受敌对特工的袭击，根据你在之前采取策略的不同，接下来你要面对的状况也会完全不一样。如果你是通过友好的外交手段进入使馆的，海军会帮助你共同应付进攻的敌人，如果你刚才掏出枪来威胁守卫，现在就不得不面临三方混战的窘境，在对付守卫的同时也要留意对方的间谍。

游戏采用第三人称的追尾视角，操作上融合了玩家的反应和角色的数值。玩家对枪械技能投点越多，射击的精准度也就越高。同时技能点的投资也能开启一些格外效果，比如玩家将点数全部都给手枪，就能获得缩在掩体里盲射和重击的能力。玩家也可以获得一些特殊攻击的技巧——暂时的无限弹药或者子弹时间，后者可以让角色在慢动作状态下轻松锁定多个对手，当状态回到实时的环境下，子弹会倾泻而出一举击败围攻的对手。







阴谋与背叛总是同在

游戏给予较大的自由度，玩家可以选在游戏里做个圣人还是一个滥杀无辜、欺上瞒下的坏蛋。

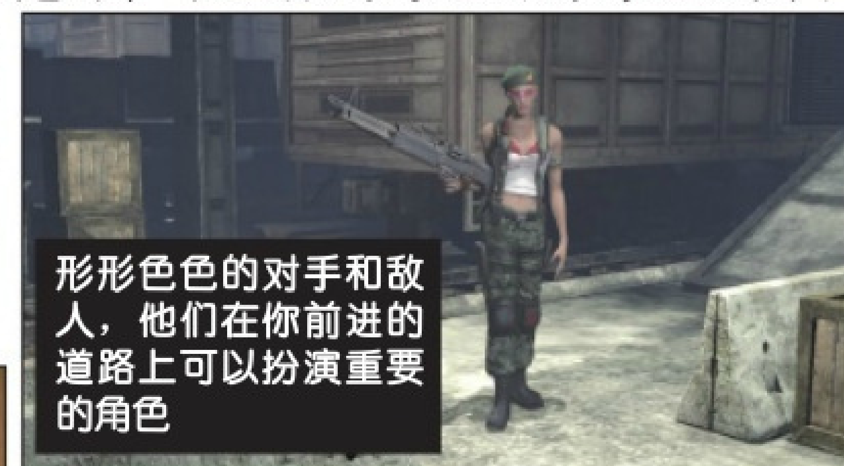
随着游戏的进行，玩家要适当升级角色的技能，这些技能也会帮助玩家向不同的方向发展角色。如果你想潜入，就要花大量的时间在暗处活动，如果你同时发展出了手枪的盲射和重击技能，可以缩在暗处给与毫不知情的对手致命的一击。

当敌人察觉了你角色的存在并开火后，战斗技巧的作用就开始显现了，尤其是角色双手各持一把轻型冲锋枪进行还击的时候。前面说过的子弹无限技能被称作“子弹风暴”，此时就可以在短时间内击退大量的人，玩家可以通过技能方式入侵电子设备来获得对抗上的优势。

武器的修改拥有很多的选择，比如无声、不同瞄准辅助系统、特殊弹药、弹夹等，游戏中充满各式各样的新奇道具和间谍装备。从武器、装备到工具全部可以自定义，它们在功能和性能上将跟随个人的选择作出调整和改变。但需要注意，每一位特工获取的资源都是有限的，这意味着你不可能在一次完整的任务中把所有的属性和技能都赋予到这些物件上面，必须参考个人的技术和职业倾向对物品进行改造，让它更适合每名特工的特殊能力。

这次执行的任务是非常危险的，作为特工要查明幕后的真相，自然要历尽千难万险，绕遍全球，接触各种各样不同的人，面对形形色色的对手。在社交上，你不能一成不变，温和的交际方式与富于进攻性的询问都是可以选择的策略，有些对象也可能会被带有感召力的动情对话所打动，当然直截了当掏出枪来一下命中对方，或者抄起酒瓶给某个不开眼的人一记重击，在有些时候可以起到直奔重点、不浪费时间的效用。对话策略是因人而异的，他们并不会提供一种较为“合算”的选择，无论你采取什么态度或者技巧，带来的最终结果并不会有优劣之分，他们只会跟随你做事的态度和方法形成不同的境遇，但不能给你带来超越其他选择的优势。

《阿尔法协议》在任务的进行状态中，并不会鼓励你作出看起来“皆大欢喜”或“邪恶至极”的判断，你的每一种选择带来的影响都是不可逆的，但是他们之间并没有明显“好”或“坏”的分别，每一名参与者都需要凭借自己的意志和估量，做出适当选择，毕竟你所身处的特殊地位关乎的不仅是世界的走向，同时还牵扯到许多无辜的生命，愿你在接受了上述的锻炼后能够凭借自己的身手和机智，秉承自己的信念，最终尽到自己的责任。 P


形形色色的对手和敌人，他们在你前进的道路上可以扮演重要的角色


要注意你的行为，每一分每一秒都在改变整个世界



你想好要做一个怎么样的人了么？

上市游戏热报

■晶合实验室 鲁克

前言： 这段时间推出的游戏作品个个都是值得尝试的好作品，以动作为主的《鬼刃》、全年龄统杀的《埃及祖玛——探索永恒》、竞速大作《火爆狂飙——天堂》、射击恐怖佳品《极度恐慌2——起源计划》，无一不是玩家关注的对象。

鬼刃
X-Blades

制作厂商	Gaijin
发行厂商	Zuxxez
游戏类型	动作
上市日期	2009年2月3日

《鬼刃》成功地将电影风格、华丽动画以及动作游戏进行了完美结合。玩家在游戏中扮演Ayumi，一个天使脸庞魔鬼身材的顽强女英雄，她用手中的枪刃、技能和魔法与敌人展开战斗。游戏中充满了电影过场动画，本作画面十分精致细腻，结合壮观的风景，使玩家在游戏中的探索和战斗变得更加真实炫丽。



推荐度：85

火爆狂飙——天堂
Burnout Paradise：The Ultimate Box

制作厂商	Criterion Games
发行厂商	美国艺电
游戏类型	竞速
上市日期	2009年2月4日

既然要“火爆狂飙”，那么撞击、躲避甚至破坏对手的车辆都变成寻常事，在城市竞赛中，玩家不仅要在名次上遥遥领先，还要制造困难让对手降低速度。飞跃障碍、找到结晶、冲破墙壁……这样你便会获得最佳的竞争优势。游戏采用了革命性的EasyDrive系统，你和朋友们这下可以绕开那些让人厌烦的大厅、服务器，拿出看家本领，痛痛快快地直接来一场比赛。



推荐度：85

埃及祖玛——探索永恒
LUXOR：Quest for the Afterlife

制作厂商	MumboJumbo
发行厂商	MumboJumbo
游戏类型	益智
上市日期	2009年2月3日

《埃及祖玛》，这个最热卖的益智游戏系列，几乎全年龄统杀，无人不知无人不晓，有着极为庞大的玩家群体，下至三五岁孩童，上到七旬长者，全都被波及，成为其拥护者。本次游戏中，玩家要冲出埃及边界，踏上丝绸之路。当奈菲尔提蒂王后的神圣法宝被盗走后，她的地缚之灵会召唤你寻找那些宝物，使她永恒的意志不会消逝。借助太阳神长有猎鹰翅膀的射手，你要选择自己的方式开始一次埃及外的伟大旅程。变换石球，匹配颜色相同的3个或多个球消除，尝试消除一串不断前进的石球，匹配特定的石球，获取能量，收集掉落的宝物，增加游戏的可玩性。沿途还要追赶盗贼、收集法宝、解决奈菲尔提蒂王后的谜题。而且在本作中，可以用玩家游戏中得到的金币进入商店里购买新翅膀、新彩球，升级技能效果。



推荐度：85

足球经理2009
Football Manager 2009

制作厂商	Sports Interactive
发行厂商	SEGA
游戏类型	体育
上市日期	2009年2月6日

游戏使用了3D比赛引擎，玩家可以自由调节视角，并且新加入了一种Zoom视角。助教功能得到了加强，在比赛中会给玩家提供如赛场上情况分析等在内的各种信息。训练系统进一步细化，可以告诉球员们在场上的具体做法。游戏的数据库也有所扩大，将有大约350 000名球员和雇员，而且还添加了女性教练角色，相信这在一定程度上会带给玩家不同于以往的新感觉。



推荐度：80

尼克崔斯——侦探故事
Nick Chase：A Detective Story

制作厂商	bigfishgames
发行厂商	bigfishgames
游戏类型	解谜
上市日期	2009年2月8日

这是一款侦探类小游戏，主角Nick Chase是一个经验丰富的私人侦探，他的工作就是侦查各种神秘事件。在本次

的故事中，他要一边解决谜题一边寻找达芬奇的手稿真迹。游戏的画风极具美漫特色，虽然游戏有点费脑子，全英文的对话和剧情也令人头痛，不过如此酷酷的画面一定能够吸引不少玩家的眼球——即使语言关过不了，也会纯支持一下。



推荐度：80

里洛的经纪公司
Leeloo's Talent Agency

制作厂商	spintop-games
发行厂商	spintop-games
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年2月8日

这一次，玩家将扮演好莱坞大明星们的经纪人。当然，和所有模拟经营类游戏一样，游戏之初，主角Leeloo只是一个喜爱演戏的经济专业大学生而已，为了把梦想和专业结合起来，Leeloo开办了一家明星经纪公司，这时的她还只能帮小明星们找找角色，同时还要兼职化妆服装等工作，玩家的任务就是从头做起，慢慢将她的公司发展成为一流的经纪公司。游戏画面十分卡通，还有一些解谜类小游戏供玩家转换脑筋。



推荐度：75

战后余波
Project Aftermath

制作厂商	gamesfaction
发行厂商	gamesfaction
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年2月8日

这是一款即时战略类游戏，游戏中，玩家要指挥4队士兵在未来风格的激烈火箭战中进行战斗。玩家可以研究新物品，利用在战争中得到的战利品装备自己的军队。游戏提供了约100种不同的武器、盔甲，面对摧毁了家园的敌人，你可以毫不留情地进行厮杀。



推荐度：80

大敌当前2——沙漠行动
Enemy Engaged 2：Desert Operations

制作厂商	G2 Games
发行厂商	G2 Games
游戏类型	模拟
上市日期	2009年2月9日

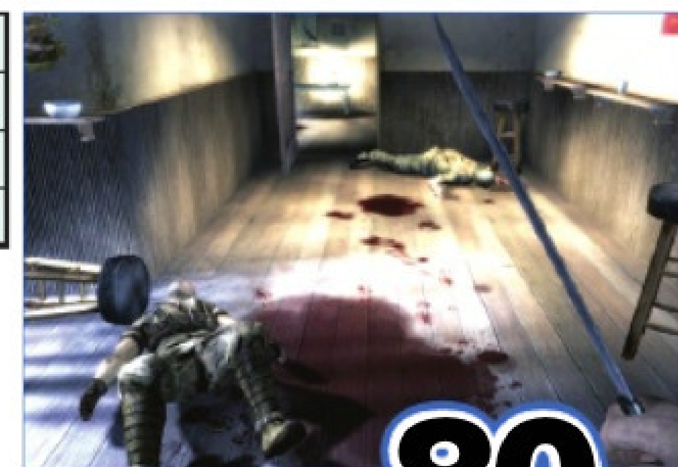


推荐度：70

本作是《大敌当前2》最新一部资料片，加入了众多地区的战役任务，并改进了联网模式等细节，玩家可驾驶RAH-66“卡曼奇”或KA-52“噱头”B型武装直升机在各种地形环境下投入新的作战行动。

弹震症2——血迹
Shellshock 2：Blood Trails

制作厂商	Rebellion
发行厂商	Eidos
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年2月11日



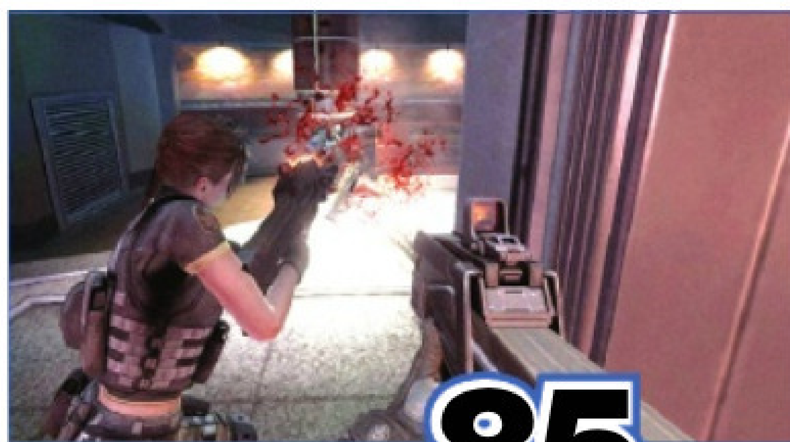
推荐度：80

《弹震症2——血迹》是大名鼎鼎的恐怖射击游戏《弹震症——越南67》的续作。游戏不但保持了前作虚幻、暴力、恐怖的风格，而且游戏的故事也设定在越南战争时期。玩家在本作当中将体验到更惊悚、更暴力的战争场面。

极度恐慌2——起源计划
F.E.A.R. 2：Project Origin

制作厂商	Monolith
发行厂商	Warner Bros.Interactive Entertainment
游戏类型	射击
上市日期	2009年2月11日

续作将把前作中令人毛骨悚然的超自然悬念故事升级为一场超自然的危机，这场危机将可能导致美国的一座主要城市彻底被摧毁。整个游戏过程看起来如同吴宇森的暴力美学电影一样，战斗场景绝对是火爆异常。当与敌人激烈交火时，画面里充满着飞舞的纸屑、烟雾、碎片及火花。不过作为时隔3年推出的续作，游戏使用的仍然是前作的引擎。

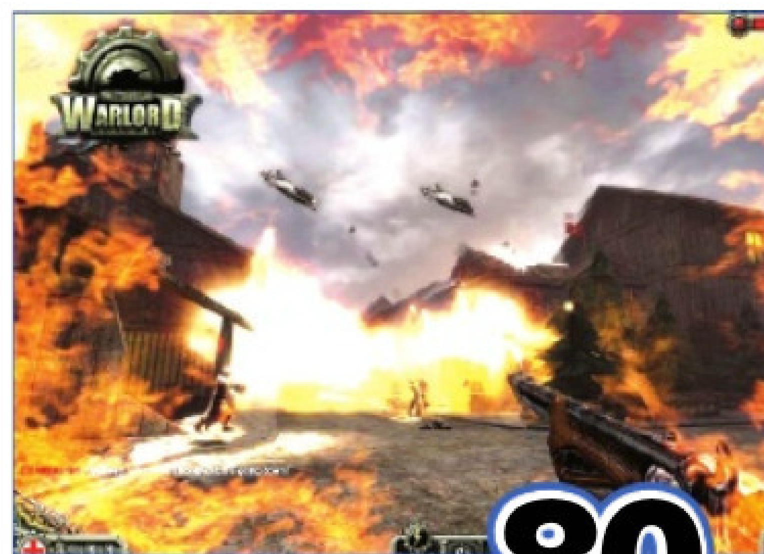


推荐度：85

铁腕——军阀的冬季攻势
Iron Grip：Warlord Winter Offensive

游戏特点：玩过《半条命2》的玩家应该看着本作十分眼熟吧？不错，游戏与《半条命2》的一个模组Iron Grip：The Opression采用了相同的背景。不过本作不同于The Opression那样单纯地强调玩家之间的对抗，游戏更注重玩家间的协助作战。既有了The Opression作为基础，本作无论是引擎、画面、AI、声效、操作都做得有模有样，喜爱射击类的玩家们不可错过。

制作厂商	Isotx
发行厂商	Isotx
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年2月9日



推荐度：80



《双星物语2》：一段有爱的旅程

■甘肃 张小饼

旗下拥有《英雄传说》和《伊苏》两个知名RPG系列的著名日本游戏开发商FALCOM，曾在2001推出了新的Q版RPG作品——《双星物语》，该作凭借其清新细腻的画面风格、活泼可爱的人物形象、耐玩度很高的游戏系统，在推出之后风光无限，大受玩家欢迎。相隔近8年之后，FALCOM才发布最新续作《双星物语2》。体验过该作的玩家，在迅速接受了两位新主人公后，都对这款作品给出了很高的评价，如果你要问其中原因，就像每一位“双星”的粉丝所说的，这是一款“很有爱”的作品。

《双星物语2》依旧吸引人的关键



8年前的《双星物语》1代

是的，这是一个欧美暴力快餐游戏大行其道的游戏市场，这些欧美游戏着力表现的是以假乱真的画面，怪异黑暗的风格，时而飞溅的血花和青筋暴露的拳头。和它们比起来，《双星物语2》对显卡的要求甚至都停留在几年前，但这是一个呼唤纯真的年代，《双星物语2》有爱的风格，一出场就彻底征服了一干粉丝的心。因为这是一个童话的世界，纯真而美好的童话，在飘渺的白纱遮盖下的魔法岛上展开，娓娓道来，张弛有度。《双星物语2》讲述的是一个有关成长，责任和亲情的故事。吸血鬼公主在这次旅程中从一个深居闺中的贵族大小姐成长为一个合格的头领，男主角在最后找回了自己一直在寻找的妹妹，在这个过程中他们都坚守着心中的信念，勇敢地担负起自己的责任，迎接一个又一个挑战。游戏在剧情的铺展上显得从容不迫，对事态的发展安排张弛有度，剧情发展均衡，尤其是本作在剧本台词的打造上可谓用心良苦。两位主角搞笑却不幼稚，有趣而毫不乏味的对话在冒险的过程中总是会逗得玩家会心一笑，人物刻画饱满而倍具吸引力。



风格多样的各色魔宫

比起《英雄传说》《伊苏》偏成熟的人物造型，《双星物语2》依然保持了其系列的招牌Q版建模，因为制作者知道这个系列脱颖而出的特色之所在。在《双星物语2》里，Q版形象不仅是最直观的2D到3D的转变，人物造型设计的细心彰显着制作者也在跟随着潮流进步。比起一代简约的人物造型，本作中男主角的猎



两代主角的对峙

人装，女主角的哥特装更显个性，连深居简出的魔法师老奶奶都穿得五颜六色，也难怪前作中的女主角皮皮洛会给老奶奶以“时尚”的评价。

求变是游戏业的常理，但对一款成功过的游戏，创新和继承的取舍又是个慎重的问题。看过了《极品飞车》最新作糟糕的游戏系统和无法与要求配置相匹配的游戏画面后，一代成名系列差点就断送在Blackbox手里。求变虽然应当，但一旦操作失误，成功和失败就在一念之间。从《双星物语》1代延续下来的宠物系统，《双星物语2》也对其进行了深入强化。游戏打怪过程中掉落的金钱当然需要玩家捡拾起来，但对于崩落在各个角落的金钱，一个个去捡是件很费耐心的事情，宠物系统的加入很好地平衡了这个问题。有了宠物，玩家可以专心进行迷宫的探索，FALCOM游戏的贴心之处可见一斑。除此之外，宠物在捡拾金钱和食物的过程中会进行等级提升，高等级的宠物掌握攻击，给主角恢复血量等技能后，使得玩家随着游戏的深入，不必为这些细枝末节考虑太多。《双星物语2》重新定位了宠物系统，告别了前作单独抽离的宠物培养模式，将宠物的冒险和升级加入了游戏主线中。

除此之外，跳跃元素的成功引入，将战斗变得畅快淋漓。简单的操控不仅降低了游戏掌控的门槛，更是将良好的体验深入到游戏每一个环节。

游戏本身的特色

比起大部分RPG依靠打怪的升级模式，《双星物语》系列特殊的食物升级系统曾令人眼前一亮。但《双星物语》的迷宫里依然充斥着数量可观的怪物，再加上日式RPG标志性的评价系统的存在，在迷宫里和怪物纠缠多久是件值得商榷的事情。一路躲避式的过关手法也许能带来白金奖章的评价，但你同时需要面对的是没有食物无法升级，干瘪的钱袋无法将各式道具收入囊中的尴尬。要知道，游戏中的隐藏剧情不少需要相应的道具来触发，最著名的星之里温泉剧情即是如此。


魔法岛上的多种迷宫


男主角武器升级后的功能拓展


漂浮在空中的魔法岛

只要你对《双星物语》系列有所了解，就会知道，这款游戏的双人协作模式非常成功。男女主角分别被赋予了近身和远程攻击的战斗特性后，二人之间配合默契与否在很大程度上影响着迷宫任务的完成度。魔法系统虽然仅收录了7种魔法，但适时切换不同魔法是需要玩家必须掌握的技能。迷宫是《双星物语2》的一大特色，它的吸引力在于需要你在同一个迷宫内反复闯关，因为有些线路是你无法只打一次就能找到的。而且在《双星物语》系列的迷宫里，有些岔路口即使你找到，也不见得就能进去，也许你需要相反属性的魔法来打断门口的两根柱子，甚至一条长长的锁链标注着此地暂时无法通行，直到剧情发展到一定阶段后这些讨厌的锁链会自动



吸血鬼公主绚丽的魔法



温馨的大结局

解开。当然到时候你会不会回来，决定权在你。由于迷宫冒险是《双星物语》系列重要的游戏成分，迷宫制作的深谋远虑体现着制作者的用心。要知道不是迷宫所有的地方你都可以到达，加入跳跃能力后迷宫中依然不时有大块巨石是主角们不能跳过去的。低级迷宫里放置的高级障碍意味着每个迷宫都不是一次性产品，“瞻前顾后”的心态也在所难免。

双星系列招牌式的音乐曾是粉丝们津津乐道的话题，《双星物语2》的旅程中依然有动听的音乐为你创造动人的游戏氛围。废坑里跳跃的音符，水之神殿飘渺的旋律，大铁塔紧张的气氛，金暗森林神秘的韵味，视觉听觉同时带来享受。

2周目的旅程

玩多了欧美快餐游戏，通关一遍后也许你已经很难有进行第二遍的冲动。日式RPG经典的评价系统和《双星物语》系列游戏手办掉落率的存在，让《双星物语2》的耐玩性大大提升，想获得高评价和收集完全怪物手办，反复在迷宫内刷新是必不可少的。

同时，《双星物语2》开放式的游戏布局也提供了比较随意的游戏进展方式，使得游戏所涵盖的众多隐藏剧情很难在1周目被完全触发。除此以外，数量众多的人物情报、魔物资料、迷之宝藏、最后3只宠物收集、F齿轮的获得等等，这些很难在1周目全部完成的要素，要想比较完美地体验游戏，进行2周目的努力自然不在话下。当然，这些新的未知元素，会让人在2周目的旅程里依然得到足够的新鲜感。

总体来说，《双星物语2》在继承前作的基础上，成功地发扬了此系列的游戏特色，相隔8年才发布的这款续作也最终为广大翘首以盼的玩家们带来了一次惊喜。PC平台上近年来一直缺乏高质量的日式RPG，对喜欢这种游戏类型的玩家来说，《双星物语2》是不可错过的一款佳作。



真·三国无双？——谈日本游戏引起的中国尴尬

（注：本文仅代表作者个人观点）

■内蒙古 无聊的玩家

序言

随着国产单机游戏寒冬的持续降温，国内玩家们早已经习惯同时也喜欢上了玩从国外舶来的游戏，在这里根据地域和文化方面的差异，姑且把国外游戏分成两大类型——欧美游戏和日本游戏。同时，也确实出现了两部分玩家的分流，他们分别倾向于欧美和日本这两个风格不同的游戏体系，先不谈欧美，因为他们不是今天的主题，让我们说说日系游戏。

日本游戏中国游



在PC游戏的时代开始之前，中国玩家就认识了日本厂商制作的三国游戏

其实作为一个像笔者一样，年龄大约二十多岁的玩家，对于《马里奥》《赛尔达传说》《勇者斗恶龙》《魂斗罗》《坦克大战》这些起源于FC上的系列游戏肯定不会陌生。在那个时代，日本游戏厂商百花争鸣，竞争刺激了日本游戏业的发展。在接下来的角逐中，SEGA（世嘉）、3DO、SONY等大公司轮番在家用主机领域各逞其能，在很长一段时间里，日本都是全球游戏业的中心，这里不必赘述。

曾经在网络上看见中国玩家说过这样一句话：“美国游戏篡改未来，日本游戏篡改历史。”这是一种调侃，但是没人否认这话是“话糙理不糙”。国内玩家比较熟知的《三国志》《真·三国无双》《曹操传》都是以中国历史题材为蓝本创作的游戏。有人说：“中国的历史文化被别的国家以这样的形式发扬传播，是不是一种悲哀？”首先，我想说不论是光荣还是日本，只怕是从没有过“发扬传播中国历史文化”这样的初衷，所以说不存在以上所说的这种“悲哀”。为什么？首先光荣这样的公司开发三国题材游戏首先是为了自己的商业利益；其次，现在在游戏中也开始越来越多地将日本特色的动漫文化融入三国题材中去。中国文化被日本厂商经过了详细的研究、包装，然后打上“Made in Japan”的标签卖给了世界。拿刘备来举个例子，在《三国演义》里是“两耳垂肩，双手过膝”的长相，但是这一造型绝对不符合现代人的审美需求，反倒挺符合现代大猩猩的审美需求，于是光荣就在无双系列中设定了一个相貌亲切的小胡子刘备，当然这个还算比较符合玩家心中的刘备形象。但是到了355中，刘备也开始向小白脸的帅哥形象转变。就更不用说为了塑造各种类型的角色，而创作出极其特殊的张郃、魏延、周泰等角色了。此外加入多名女性角色，黄月英、大小乔、星彩、貂蝉等，也确实满足了不少玩家的胃口。还有一款游戏叫《姬恋无双》，游戏中所有的三国人物都是女的，关羽是女的，张飞也是女的……总之很像动漫起家的《一骑当千》，在这两个作品中制作者毫不满足于三国里仅有几位



赵云英俊雄武的形象已经由光荣的三国游戏给定了型





说起张郃、魏延等人，现在脑海里第一印象是那些古怪却又鲜明有趣的形象



无双中的女性角色大集合





三国武将的角色性别大反串在日本动漫和游戏中已渐成流行，图为《恋姬无双》与《一骑当千》

MM，来了个彻头彻尾的性别大翻盘。

这时，或许会有有着学究精神的专家们站出来，“扼腕叹息”说小日本糟蹋了中国文化瑰宝，又或许有充满热血精神的年轻玩家站出来，说小日本偷了中国的历史……这就体现了由日本游戏引发的中国尴尬。我们的文化被日本厂商借去用来赚钱，发展他们国家的游戏事业，这实在是一件很让人郁闷的事情。即便是了解中国文化的日本玩家和中国本土玩家不会被此类设计所误导，但是依然会有其他国家的玩家会玩到这些游戏，因此或多或少对中国文化造成误解。尤其是现在的玩家大部分是青少年，随着时间的推移，谁又能保证这些小的误解不会造成大的隔阂呢？也许有人会说是我多虑了，实际上我不仅多虑而且还小题大做。日本游戏带给中国的尴尬还不止于此。国产游戏最大的魅力在于中国文化，由于众所周知的历史原因，中国厂商几乎肯定不会开发日本历史题材的游戏，但日本厂商却完全没有这样的顾虑，有的时候我们不得不承认，日本厂商用我们的文化做出了我们做不出来的游戏，中国游戏厂商却始终高高地端着架子，虽然实际上现在的青少年早已经因为动漫和游戏被日本文化所耳濡目染。这的确是很让人尴尬的事。

但是最尴尬的还在于我们对这样的事无能为力，在短时间内也没有希望扳回一局，只能请各位稍安勿躁，耐心等待中国游戏将来崛起。

煮酒论三国

前阵子在网上看了一篇文章，大意是国人对一个日本人的博客文章进行批判。那个日本人在博客中这样写道：“现在所谓的中国80后、90后对于他们自己的文化根本不了解。拿三国历史来说，他们对其中宣扬的仁义礼智信根本不感兴趣，一提起三国只知道光荣出的《三国志》系列游戏跟《真·三国无双》等，他们心目中的三国形象，也大多来自于日本的三国游戏。”乍看这段话，真是让笔者十分火大，笔者本人上初一时就在被窝里把《三国演义》看完，我周围的同学从来不玩日本游戏也能把三国典故说得头头是道，博客中的说法以偏概全，根本不成立。但是，相对于真正的三国历史，许多中国年轻玩家的热情显然是来自于《三国志》或者《真·三国无双》，也难免给人家留下了口实。

日本人对三国有一种莫名的热情，他们研究三国的每一位人物（虽然研究结果让人不敢苟同），从游戏制作上也相当用心，例如《三国志》系列的地图就越做越精确。在日本的学校里都有专门研究三国历史的社团。甚至于对中国文化的态度，日本人也很严肃并且很认真，日本的教科书有很多种，并由多家出版社出版，但是中国古典文学一直很受重视。据说在日本每年参加汉字考试的人比参加英语考试的还要多，还有每年会在新年的时候选出一个汉字来反映一年的世态，今年选出来的汉字就是“变”。

一个在中国留学的日本人的博客，题目是——日本人比中国人更了解中国文化

无论如何，我们年轻一代的玩家如果仅仅从游戏中来培养对自己文化的热情是不够的，在这一点上，我们绝不能输给日本。



游戏中的诸葛亮与史书资料中的诸葛亮画像

日本游戏的中国困境

正是因为中国文化与日本文化在很多方面的相似性，日式游戏很容易就被我们接受了。然而中国单机行业的盗版情况比较普遍，实际上日本厂商在中国也挣不到多少钱。就拿PSP来说吧，PSP在中国普及度虽然很高，但实际上却相当于只有PSP主机的市场。中国玩家玩PSP游戏几乎从不花钱，ISO格式网上下载游戏搞定了一切。到了PC平台上，欧美游戏占的比例居大，日本厂商侧重于游戏机市场，很多招牌作品根本就不会移植到版权难以保护的PC平台上，让PC玩家很是遗憾。

而日本国内几乎没什么盗版，或者说有也极少。一是因为日本对版权的保护非常严格，贩卖盗版被抓到结果就是直接破产，罚得相当重；二是因为以日本玩家的收入水平买正版没有太大困难；三是因为买盗版甚至会被其他玩家鄙视……表面上来看是中国玩家占足了便宜，甚至于玩游戏不花钱已经成为了我们的习惯，但就是因为不花钱，我们玩到的本土游戏才越来越少。

当然，日式游戏在中国虽然拥有大批的拥趸，但实际上没有盗版的话，也无法滋生日式游戏爱好者这个群体。从家用主机的角度来看，目前在中国拥有最大市场的PS2和PSP这两台机器，几乎都是使用盗版的玩家在享受。而到了次世代，率先被破解而支持盗版的Xbox 360和Wii一举压倒了PS3，成为国内市场的主流，这又是另外一个尴尬了。

结语

今天说的这些言论，也许有很多玩家不爱听，说不定会有人宣判直接剥夺我的游戏权利终身。但是我还想说，我最希望玩到一款全中文的、然后被翻译成多国语言的、然后风靡世界的中国本土游戏，然后买两张正版，一张拿来玩，一张收藏起来……P



画猫？画虎？——笑论第九艺术戏仿现象（上）

■山西 坏香橙

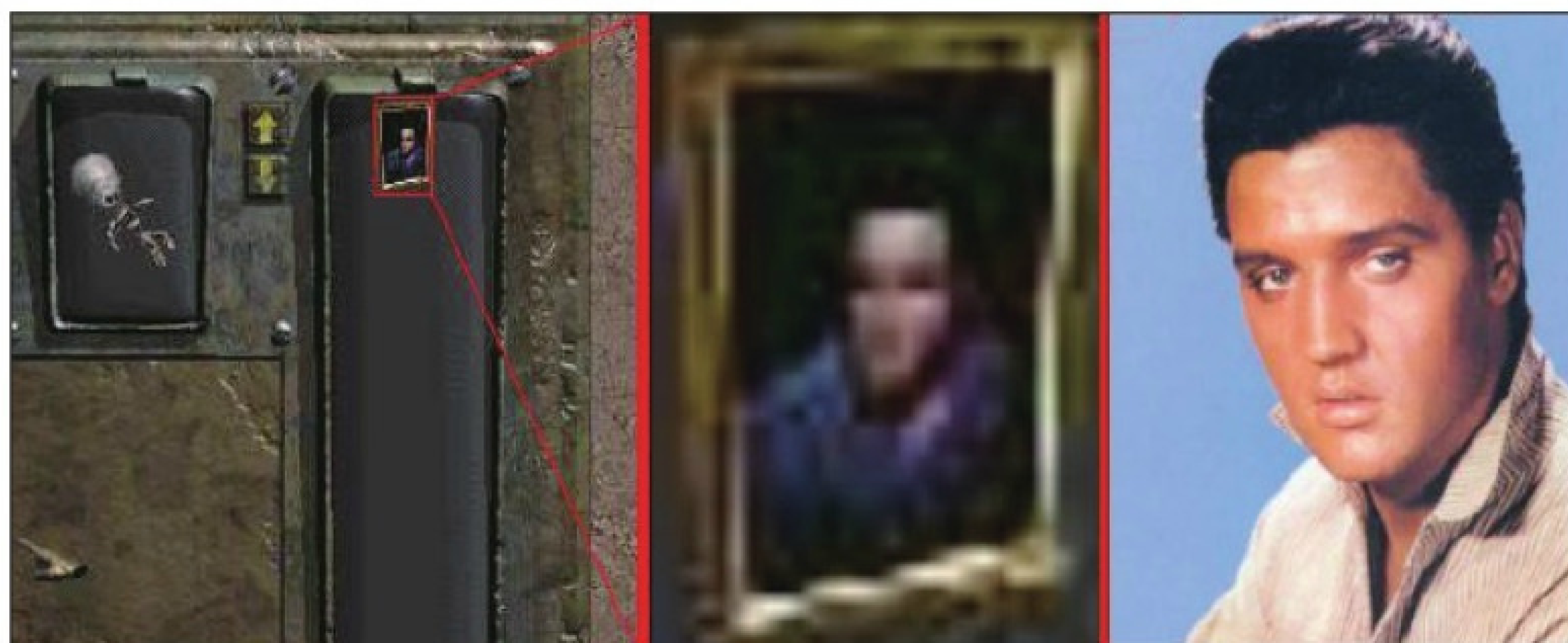
著名物理学者、天文学家与神秘学爱好者艾萨克·牛顿曾经说过这么一句经典的话：如果说我比别人看得更远些，那是因为我站在了巨人的肩膀上。姑且不论这句话是否在讽刺那位与他争夺“万有引力发现者”荣誉的小个子物理学家胡克，倘若这位大科学家在天有灵可以一窥当今技术界现状，估计也要为自己的名言具有如此预见性而洋洋得意。在这个技术发展越来越趋向复杂的时代，成熟的实用技术大多是在旧有产物基础上发展而来的。没错，我承认呼啦圈与飞盘这样的一闪灵光客观存在，但倘若没有合成材料的话，这两者一样不可能得到大规模生产与普及。不仅仅是实用型工业产品，感性产物艺术的发展同样离不开继承与进化，音乐如此、绘画如此、文字亦是如此。而作为当今高科技商业化与艺术家思想表述方式结合的代表，有着“第九艺术”之称的电子游戏自然也不会脱离这个一般规律。看看现在浮现于各位显示设备上的DX10大作，又有多少人能把它们与那个已经不能用简陋形容的《PONG》相提并论呢？

先驱者提出灵感，后继者不断完善，当今的游戏开发主流走的同样是这个流程。但是，在欣赏着一个个粗糙简陋概念一步步走向完善的同时，我们亦会发现，在这个以利益为第一驱动力的现实市场环境下亦有为数不少靠纯粹模仿的庸作存在。事实上，在实际的游戏体验中，我们往往很难彻底界定“完善”与“模仿”的分界线，那么对于这一点，是否真的存在直观明了的评介标准呢？很好，今天的这篇文章便正是为同样对这个话题感兴趣的各位所准备的。

PART1 致敬篇

让我们由表及里，由浅入深。作为一种年轻的新形态艺术表现形式，与前八大艺术类型相比，电子游戏无论是表现手段、实际内涵还是历史沉淀都要肤浅得多，作为后进的新生力量，适当吸取前辈的精华作为自己的构建基础是合情合理的。相信稍具游龄的玩家都不难在自己的游戏见闻录中找出这样让人会心一笑的印象。好，下面就让我们从这个广为人知的实例开始吧：

荒诞下的真实：Fallout上的废土世界迷思



外星人：找到同类了，看，他的照片



亚瑟王：我敢打赌梅林也解释不了我看到的这些个……（《巨蟒与圣杯剧照）



多萝西、小狗多多、稻草人、胆小的狮子以及……想起来了吗？

但凡有那么几年欧美RPG游玩史的玩家，提起《辐射》的大名都不会陌生。从背景上来看这部游戏可谓是荒诞不经与沉重深邃的混合体，放在一般游戏开发商手中可能会变成曲高和寡的小众冷门之作。但在以擅长开发优秀RPG的鬼才工作室黑岛（Black Isle Studio）的鬼斧神工操演之下，两部灰暗、荒凉、肃杀却又不乏黑色幽默的传世之作顺应诞生。认真琢磨过这两部游戏的玩家都不难体会到设计师刻意营造出来的荒诞色彩，然而我相信各位都体验过透过屏幕观察另一边那片绝非现实的废土世界时，那丝挥之不去的现实主义旋律依旧无时无刻不在耳边低语的感觉。原因何在？个中奥秘并不深奥，除了把20世纪中叶的美利坚风情印象统统打出窟窿、抹上积尘装点在游戏中的每一片场景、每一个NPC、每一颗像素上外，那无时无刻闪现于游戏背景中的现实造物噱头也发挥了不小功用。最常见的例子莫过于游戏中随处可见的“核子可乐”，乍看之下这种售价1块1瓶被描述为“温温的，已经没气了”的软饮料实在是平淡无奇，但是把它的英文读音与当今市场上销量最好的可乐饮料放在一起读读看……相信发现这条调侃的玩家一定为数不少。

除了对畅销饮料的致敬或恶搞外，在《辐射》的废土世界上旅行过的玩家记忆中一定漏不掉那些彩蛋式的奇妙经历。当你迈出13号掩蔽所的大门，开始在废土上踏出第一个脚印时，一堆与主线剧情无甚关联的意外事件便开始在你未来的旅途上探头探脑：你可能遇到一座蓝色的电话亭，想接近细看时，却见这个干净得不似废土出品的玩意神奇地神隐而去，只在地上留下一支锈迹斑斑的小道具；你可能会遇到一辆翻倒的单薄小货车，怪异的是在旁边地上的货箱里居然有为数不少的货币任人拿取；你更有可能遇到一架坠毁的飞碟，而在半埋于一旁地里的驾驶员（没错，就是那种大脑瓜外星人）遗骨身上除了能找到一把不属于地球科技产物的武器外，还能找到一幅……一幅明星画像？时光飞逝，当游戏主角由一代中的避难所居民转为野外部落的土人后，更多光怪陆离的野外事件亦开始在废土上浮现：你可以找到一头被摔得粉身碎骨的鲸鱼，在它的遗骸中间还有一盆完好无损的雏菊；你可以找到一位动力盔甲关节锈死的倒霉蛋，在其脚边近在咫尺之处就是一支油罐，你可以试着给他上油让他回复自由并领取报酬；你可以找到一群用动力盔甲与高科技武器全副武装却又以骑士自诩的怪人；在与这群怪人碰面过之后，倘若你曾给游戏打过修正补丁则有可能在之后的野外事件中再次与他们邂逅，只不过这一次这些“骑士”正在与一只猛兽进行激烈交火，但是……你揉揉眼睛仔细看看显示器，没错，在这些骑士枪口下屡战不败的猛兽居然是———只老鼠？

如此这般稀奇古怪的事件在游戏中还有很多，初次遭遇的玩家恐怕会感到莫名其妙：这些怪诞荒谬的事故究竟是怎么回事？反复推敲考证后答案自有内涵——原来这些看似唐突不实的小故事都有它自己的现实出处：那座蓝色的电话亭出自一部英国老牌流行剧集《Dr.Who》，看过这部片子的玩家都知道这部电话亭实际上是一部时间机器，它的消失只不过是又一次启动而已；仔细观察翻倒的货车，你会在它布满锈迹的车厢上看到Nuka Cola的字样，打开物品栏认真瞧瞧你现在用的货币，原来它们也不过是一堆可乐瓶盖而已……废土的工业水平之低劣由此可见一斑；至于那张飞碟驾驶员身上的明星小画，细看之下你会发现原来是埃尔维斯·普雷斯利——猫王的肖像。对西方流行乐稍有了解的玩家都清楚猫王对整个西方文化的影响有多大，直到1977年其人逝世之后依旧流言不断，其中相当有名的一条就是猫王其实是外星人——这张肖像就是在力证这条花边。如果说黑岛在《辐射》1代中的恶作剧还算保守，那么到了《辐射2》则算是彻底地开始肆无忌惮：看过《绿野仙踪》的玩家会知道游戏中被金属壳锈死又被油罐救活的倒霉家伙是出自哪里的桥段；只要读一读英国小说家道格拉斯·亚当斯的著名科幻作品《银河



传说中的神圣手榴弹，名不虚传的超级大杀器——不用这玩意你休想干掉那只短毛小畜生



嘿，伙计们我来自未来！——核子可乐



莫名其妙地，你希望一个叫马文的机器人伙计能看见这一幕

系漫游指南》，就能明白粉身碎骨的鲸鱼和雏菊这两个乍看之下毫不相干的东西是如何结合到一起的；至于那帮自命骑士并与耗子展开苦战的动力装甲好汉，不明真相的玩家只需去找来一部名叫《巨蟒与圣杯》的反史诗反恢弘反严肃英国电影细细观摩，一阵哄笑后便能理解黑岛工作室选择这部片子的巧妙用心。

那么，这些引出自现实的桥段对游戏本身又有什么意义呢？很简单，对《辐射》系列来说，这些引用的噱头没有生搬硬套，每个段落都套上了与《辐射》世界观相符相合的外衣，至少是表面上与《辐射》的废土世界融为了一体。从实际表现上来看，虽然突兀但并非格格不入。其次，黑岛工作室的设计师所借鉴摘抄的段落都出自西方各个艺术领域所颇具影响力的作品，从行为意义上来讲，和西方名著从《圣经》和莎士比亚作品中引经据典一样合情合理。最关键的是，尽管汲取了这么多著名的桥段噱头，《辐射》本身依旧自成一套地展示着一片荒诞的战后废土文化世界观，而混杂其中对现实的借鉴元素也在潜移默化地提醒着玩家：这看似荒诞的废土与现实的距离其实并非你想象中那么远！这，才是黑岛工作室真正想要告诉玩家的东西。

归根结底，我们不难总结得出致敬手法的特征：

1.游戏中所引用的噱头出处多为现实存在的经典艺术代表作；

2.对于游戏本身而言，引用的内容作用多为点缀，对游戏的世界观和主线剧情一般不会有决定性影响；

3.采用致敬手段的游戏制作人，对于原作必定持有尊敬态度。当然，无伤大雅的适量调侃也不少见，尤其在原型本身便存在争议的前提下更为普遍。

PART 2 借鉴篇

如果说“致敬”由于本身包含大量表现形式上的改变与二次创作成分，不算完全符合“戏仿”这一定义的话，那么从下一段开始讨论的概念，则算是正式跨入了戏仿领域的大门。所谓“借鉴”，即是从形态意义相近的作品中寻找适当的灵感与概念来补充完善自己作品的结构与内容，相较之下致敬与借鉴的最大区别就是取材的广泛程度宽窄。毫无疑问，相比等于回炉重制过的致敬，借鉴实现起来的技术难度要低得多。一味地从别家撷取精华，固然能创造出表面上的光彩，但简单的摘抄搬运工作却不能构造思想上的深度。因此，成功的借鉴者往往会采取另辟蹊径的方式取得技巧上的成功。还是拿实例来说话，既然真正的主题正式开始，那么这次就让我们再来聊聊那个极具代表性的，曾令坏香橙这个名字在《大众软件》上崭露头角的话题吧——没错，各位暴雪极端主义信徒们，那颗不安分的橙子带着它的争议言论又回来了！

《战锤40K》《星际争霸》与“抄袭论”

《星际争霸》鼎鼎大名，正在看这篇文章的读者有谁不熟悉这个名字？作为一部出品于上个世纪末的2D RTS游戏，《星际争霸》的生命力能延续至今且依旧为大众玩家所爱，从市场的角度来看无疑属于奇迹。细究其中原因，除了推出时用第一手品质抢得先机外，推出后连续数年不断跟进的修正补丁对游戏平衡的不断调整才是关键。毫无疑问，作为一部创造过历史的电脑游戏，《星际争霸》的成就是值得肯定的。《战锤40K》，大名鼎鼎——至少在西方如此，专卖店遍布欧洲各国。

时至今日，《战锤40K》已经累计发展形成了一套风格独特的深邃黑暗世界观，和一般印象中的游戏背景不同，注视《战锤40K》的背景犹如注视深渊，你可以从其中看到无数属于现实文明发展史的影子，对战争史与宗教发展史（特别是中世纪黑暗时期相关的那些内容）感兴趣的玩家深入后沉湎其中简直是天经地义的事。至于电子游戏方面，从20世纪90年代中期起，此系列在电脑与游戏机平台上一直有不同厂商推出类型各异的作品，但对当下的主流玩家来说，影响力最大也最容易接受的莫过于由Relic公司制作，THQ公司于2004年发行的即时战略游戏《战锤40K——战争黎明》。尽管这部游戏看上去与主流风向作品有着相同的控制操作印象，但深入体验过的玩家都知道，《战争黎明》的基础依旧是那个由随机数决定结果、提倡单位灵活搭配、利用地形提供掩护与士气会振奋会崩溃的桌面版游戏规则核心。

好了，一边是电脑即时战略游戏中的杰作，一边是桌面战争游戏里的翘楚，设定同样立足于未来技术背景的两者之间又会有什么关系呢？很长一段时间内关于这个问题的争论一直在各个论坛上喧嚣不休，不同观点的维护者各抒己见争执不下直到今天也未能得出公论。作为一名普通的电脑游戏爱好者，笔者当然不指望由我来做最终结论，和以往一样，我依旧表述自己的观点，至于信服与否，你可以选择。

双击桌面上的幽灵战机图标，让我们进入《星际争霸》的游戏界面看看。选择单人游戏，进入单人任务选择画面，哦，在画面的中上方我们能清楚地找到Terran势力的代表单位Marine。把眼睛从显示器上移开，我们来看一幅配图：那与头盔齐平的夸张肩甲结构与《战锤40K》人类帝国招牌单位Space Marine的动力装甲上半身设计是何其相似（图A）。如果你认为这仅仅是个巧合不以为据的话，再来瞧瞧这个：这是一张《星际争霸》Beta测试版的截图（下页图B），瞧瞧这个Marine状单位旁边的大名又是什么？顺带一提，这张截图在互联网上任何一个比较全面的《星际争霸》发展史回顾专题中都可找到，质疑此图真实性的玩家大可自行搜索寻找结果。



图A：装饰与武器风格且不论，我们先看外型结构

如果你认为一个单位根本说明不了问题的话，让我们再来举一个更详尽的例子。提起Zerg，



图B：1997年beta版本的MARINE

各位虫族玩家心目中的代表单位是什么？我相信大多数玩家会毫不犹豫地报出这个名字：Hydralisk，也就是俗称的刺蛇。的确，这种成群结队喷射绿色黏液与棕色骨刺的有机自走速射炮不是能轻松应付的单位，作为Zerg的标志性象征名至实归（图C）。那么这种个性十足的单位也能在《战锤40K》中找到原型吗？让我们一起来看。Hydralisk的结构特征一目了然：佝偻向前探出的头颈，形似肋骨的坚硬胸甲，柔软蜿蜒的细长下半身以及最醒目的末端伸出镰刀状长骨刃的前肢。再回过头来看看这次《战锤40K》又能带给我们什么：（图D）是一张第二版桌面游戏规则的内页，注意左上位置那只名叫Trygon的怪物，在它的大图上可以很清楚地看到这些——弯曲前伸的颈椎，与柔韧腹部材质相异的胸甲，蛇形蜿绕的下半身以及那更醒目的呈复数成对排列、末端同样生有长条骨刃的有力前肢。顺带一提，登载这张Trygon模型图的第二版规则书出版于1993年。至于前肢的数量与形状问题，首先如果Hydralisk全盘照搬Trygon的设计，那么这个话题便远不属于文章这部分讨论内容所要探讨的；其次，从Hydralisk前肢的本身作用上就能看出问题：在《星际争霸》的游戏画面中我们可以看到这两根探出的长刃实际功能类似于拐杖，用在Hydralisk蜿行时保持平衡。实际作战中，即使是贴身战时刺蛇所用的武器依旧是喷散射出的骨刺。问题在于，如果前肢仅仅起到支点的作用，那又有什么必要特化成尖锐的刀刃形状呢？对做事一向以细微谨慎出名的暴雪来说，如此明显的纰漏如何说得通呢？相形之下，《战锤40K》里Trygon的前肢就要好解释得多。体验过那从桌面规则一脉相承而来的《战争黎明》玩家都知道，在《战锤40K》战场上凡是有肢体的单位都有远程与近身两种攻击方式，所以对于Trygon来说，那复生的骨刃正是它的肉搏武器。

篇幅所限，更多更详细的列举笔者在这里不再赘述。从上面的例子我们可以很清楚地看到《星际争霸》的某些单位设定明显有《战锤40K》的影子，但是否因此就能简单地以一个“抄”字来概括暴雪的这部跨世纪大作呢？答案绝没有这么简单，让我们回头再来从游戏背景上看起：但凡有所接触的玩家都知道《战锤40K》的背景之复杂远远不是这篇短文能概括的，相比之下《星际争霸》的背景要简单许多，归根结底就是一句话：一部太空时代的五月花号开拓史。如果说《战锤40K》的故事是深沉厚重娓娓道来的历史片，那么毫无疑问《星际争霸》的历史就是火爆刺激的好莱坞式英雄大片，至于个中优劣如何，玩家才是最终评断者。另一方面，凡是玩过《星际争霸》的玩家都知道暴雪的真正苦心放在什么地方——平衡性。而这个平衡性的核心可以看作是几乎没有随机参数的四则运算方程式，玩家只要把自己的APM这个变量带入，剩下的几乎一切都有公式计算可供参考。玩家不必担心自己的小兵因装备低劣而命中率达不到100%、因恐惧而丧失准头和因士气崩溃而战斗力全失。《星际争霸》的每一个单位都可以概括成象棋子，对于《星际争霸》的战场来说，将其看作是棋盘比沙盘更确切些。这种固态数值模型也有利于厂商进行调整维护，《星际争霸》才能在即时战略游戏大作纷呈不断的10年中一路走来挺立至今。似曾相识的外表下是自成一体的运行系统，这才是《星际争霸》或者说优秀的借鉴类游戏所能成功的关键。

下面是总结时间，借鉴定义的关键句：

1.采用借鉴手法的游戏，其采样具体范围相比致敬要窄得多。电子游戏向桌面游戏纸牌游戏借鉴规则设定是家常便饭。

2.优秀的借鉴作品所拥有的不仅仅是取自别家灵感的外形，自主风格鲜明独特的系统才是最重要的构成因素。

3.除去外形上的相似，借鉴制作方对原作的暧昧态度也是特征之一，产生这种现象的原因略加思考便能理解：在这个市场与言论决定生死的商业社会，公然承认自己的作品袭承自其他公司的知名大作不仅对品牌宣传百害而无一利，因此被版权组织者找上麻烦的可能更是高得离谱。这是任何一家成功的商业公司都不愿触犯的商业原则错误。

以上我们谈及了成功的致敬与借鉴。但模仿与借鉴的差距在哪里？抄袭的低劣又该如何定义？欢迎继续关注本文下半局——让我们用事实阐述，一齐走进戏仿行为的灰色地带一探究竟。



图C：SC虫族知名代表——Hydralisk，或者说刺蛇


图D：这个就是Trygon

浅谈中国电子竞技在金融危机中的变化

■北京 伊燕龙

2009年1月29日，欧洲乃至全世界最具影响的战队MYM宣布解散旗下的《魔兽争霸Ⅲ》和《星际争霸》队伍，这堪称目前为止金融危机对世界电子竞技最大的损害。有人因此喊出了“电子竞技面临消亡”的论调。电子竞技真的会消亡吗？显然不会。

其实道理很简单：电子竞技是一项运动，不仅仅局限于电子竞技职业赛事。假如金融风暴把NBA摧垮了，那么美国的高中生就不打篮球了么？即便中国所有电子竞技俱乐部都垮掉了，民间电子竞技赛事依然会举行。电子竞技职业赛事和职业俱乐部会面临危机，但电子竞技已经植根于广大群众中，不会因为金融危机就消失掉。不过值得讨论的是金融危机对于电子竞技运动各个层面上的冲击力，对不同层面的影响是不同的。虽然职业赛事很可能进入冬天，但民间赛事反而可能进入春天。

那些赞助商们

首先，中国电子竞技赛事的投资减少是市场周期和金融危机的双重作用。市场周期调整使得在电子竞技市场中没有取得预期效益的赞助商离开，而金融危机使得在电子竞技中获利的赞助商离开。

回顾这几年中国电子竞技的发展历程，2005、2006高速发展，2007鲜有亮点，2008进步得不多，退步得不少。2009是周期调整年，这是市场发展的客观规律。那么电子竞技职业赛事在2005～2006年高速发展的根本原因是什么？李晓峰（Sky）获得的世界冠军只是催化剂，不是决定性因素。决定性因素是这两年中网络视频媒体的发展。网络视频媒体的发展解决了电竞赛事直播的问题，使得中国电竞职业赛事的产业链完整了。虽然2004年之前很多电视台设立了电子竞技节目，但鲜有直播，对于大型赛事的直播更是奢求。而赛事直播却是竞技领域最具魅力的部分，无论是奥运会还是世界杯，电视直播都是不可或缺的。从2005年开始，网络视频媒体大量进行电子竞技赛事直播，使得电竞赛事的媒体观众成倍增长。网络媒体起到了电视的作用，补上了电子竞技产业链中最重要的一环。



2005年开始，网络视频络媒体的发展极大推动了电子竞技业



Kappa作为体育用品商，一直积极地赞助电子竞技比赛

但产业链的完整并不意味着产业结构合理，电子竞技队伍的人员素质良莠不齐。市场竞争必然产生优胜劣汰，赞助商也会评价电子竞技的回报。2009年很多电竞品牌会被市场淘汰掉，而先前在电子竞技赛事中没有得利的赞助商也会撤出这个市场。这和金融危机无关，这是市场发展的必然结果。



GamesTV的转播资源是G联赛的最大优势

市场调整使得一些未取得收益的赞助商在2009年退出电竞市场，但这并不可怕，可怕的是那些在电竞市场获利的赞

助商因为金融危机退出电竞市场。中国电竞赛事的赞助商基本上分为三类：电脑硬件生产商（包括CPU、显卡、键盘、鼠标等）、体育用品生产商、网络游戏运营商。这当中又以电脑硬件生产商为主要赞助力量。目前有观点认为中国电子竞技产业的冬天必然于2009年来到，最主要原因是电脑硬件生产商受到金融危机的冲击而削减开支，尤其是广告费用。

联想终止了已经成功举办两届的IEST大赛，Intel全线削减赞助经费，NVIDIA不再赞助ESWC赛事。而这些恐怕都不如中关村的摊位普遍租金下降、摊主纷纷撤出更能说明问题。在金融危机下，电脑高端硬件消费成为优先被削减的项目。而电子竞技的赛事赞助属于广告费用，这又是电脑硬件生产商优先削减的费用。所以，2009年电脑硬件生产商过冬天，中国电子竞技产业也就得跟着过寒冬。



Intel尽管全线削减赞助经费，但仍然是目前电子竞技的主要赞助力量

职业团队与选手

但是，中国电子竞技产业进入冬天，电子竞技职业团队却依然保证队伍完整。电子竞技职业团队分为：选手、俱乐部、赛事组织团队、媒体团队（包括网站、杂志、网络视频）等几种。它们都会受到金融风暴的冲击，但其中俱乐部受到的冲击最大，视频媒体最小。之所以媒体受到影响最小，主要原因是他们的运作相对而言更正规，同时人力成本更低，勒紧裤腰带还是能撑过去的。俱乐部受影响最大，因为它的受到上游（赞助商）和下游（选手）人力成本的双重影响。不要说赞助商提供的资金减少，就是在提供时间上延迟都会造成很大的问题，选手工资是必须每月发放的，因为选手是每天都要吃饭的。金融危机发生前WNV的裁员事件就是赞助商打了广告没按时给钱，选手的工资和奖金发不出来，索性就把选手直接裁掉了，所以现在双方对峙公堂。一旦资金链出问题，俱乐部很可能立刻顶不住。相信在接下来这一年里还会有中国电子竞技俱乐部裁员和破产的消息传来。


2007年底消逝的Hacker俱乐部

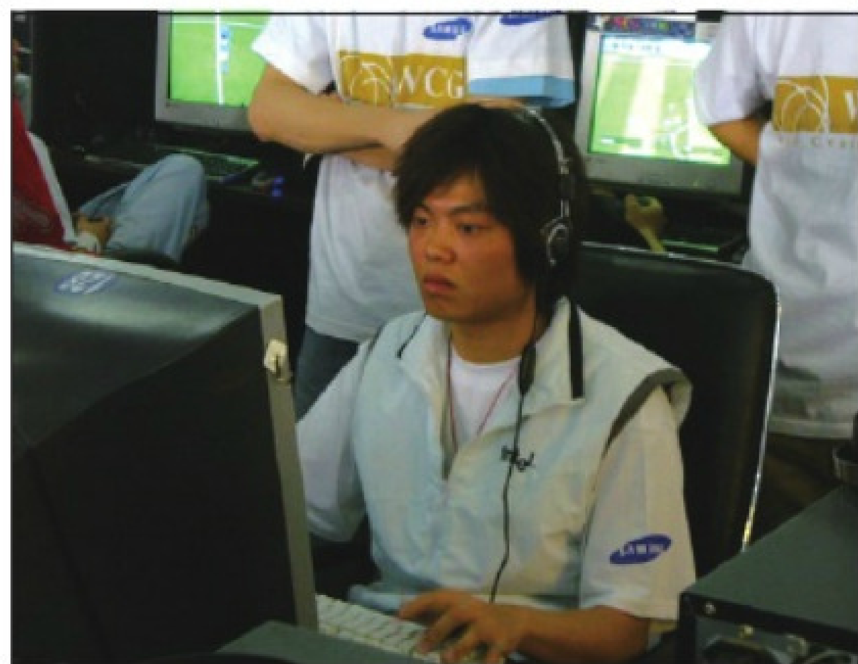
选手受到的影响很大，但他们又最坚定留在电子竞技行业中，原因有两个：一是减薪，二是国内赛事的参赛资格无限制。司马光说，由俭入奢易，由奢入俭难。金融危机背景下，电子竞技职业选手大部分能接受降薪。其实电子竞技职业选手的收入本来就不高，中国电子竞技职业选手的待遇仅仅是最近两年才有大的提升，而能称得上收入高的选手更是寥寥无几。2003年某企业冠名组织《星际争霸》战队，用了每月每人两千元的工资就组成了魔幻阵容，战队前三名选手都拥有全国前八的水平。2004年某《雷神之锤Ⅲ》挑战赛，号称100万奖金，但最终根本没有兑现。至于大家都再熟悉不过的李晓峰（Sky），他以两次WCG全球总冠军名闻遐迩，但他的第一次WCG之旅却是在2003年。当时他获得西安赛区《星际争霸》项目冠军，但是分区赛没有奖金，同年参加中国总决赛，所得就是来北京的3天食宿外加火车票报销。2004年，Sky以北京Hunter俱乐部的名义获得WCG中国区总决赛亚军，但两个月后Hunter俱乐部就解散了。2007年初，《星际争霸》顶尖高手张明璐（Super）和Ehome俱乐部发生劳资纠纷，张明璐的劳动合同曝光，其收入在北京最多算平均水平，而且无保险。职业选手的平均收入并不高，再加上拖欠工资、缺乏社会保险、流动性大等因素，他们的收入很难说得上丰厚。


李晓峰的第一次WCG之旅是在2003年


沙俊春在获得他第一个WCG中国《星际争霸》冠军后，经常以个人名义参赛

对于世界兽王Grubby而言，如果他的薪金降到底线以下，那还真不如领取失业救助算了。荷兰的社会福利比较高，靠失业救助混个温饱没有问题。而对大部分中国选手来说，本来收入就低，金融危机下能有薪水就知足了，降薪是完全能接受的。

另一个重要因素就是中国电子竞技参赛资格无限制。在韩国，职业赛事的参赛资格是有限制的，不参加职业俱乐部就无法打职业赛事，不论是战队比赛还是个人赛。而中


张明璐（Super）和Ehome俱乐部发生劳资纠纷

国的赛事就没有这样的参赛资格限制，不以俱乐部名义参赛依然可以获得奖金，所以很多人甚至不愿意代表俱乐部比赛，尤其是《星际争霸》选手。

沙俊春（PJ）在获得他第一个WCG中国《星际争霸》冠军后，经常以个人名义参赛。张俊参加全国比赛时，曾使用pku.bb的ID，以北大学生的名义参赛，他可以一边上研究生一边参加比赛。张明璐曾经明确表示后悔参加俱乐部，因为俱乐部要分走选手大部分奖金。因为中国电子竞技赛事的参赛资格无限制，这对那些脱离了俱乐部的选手反而有利。俱乐部在金融危机下的生存举步维艰，但是选手们依然会参加电子竞技比赛，赛事依然不必为无人参赛发愁。选手们因此会很坚定地留在电子竞技行业中，不论俱乐部是否离开。举个例子，假如金融海啸把WE俱乐部弄破产了，我们依然能在赛场上看到Sky。

民间电子竞技的时机

与电竞职业赛事受到冲击相反，民间电子竞技可能会因金融危机而普及。“电子竞技”这个概念是集游戏与体育于一身，它的本质不是娱乐，但是有娱乐的功能。金融危机发生后，高消费娱乐方式的损失很大，低成本的娱乐方式会得到大幅发展，这个规律被称为“口红效应”（编者按：“口红效应”源自海外对某些消费现象的描述。每当经济不景气，人们的消费就会转向购买廉价商品，而口红虽非生活必需品，却兼具廉价和粉饰的作用，能给消费者带来心理慰藉）。电子竞技的成本低廉，只需要电脑、网络和电费即可，同时兼网络社交功能，很适合家庭娱乐。

同时，电子竞技在金融危机下普及也是有先例的，《星际争霸》就是在上世纪东南亚金融危机下在韩国得到大规模普及的。如果没有10余年前的东南亚金融风暴，《星际争霸》虽然肯定也会在韩国会非常火爆，但是不会到今日这种登峰造极的高度，尤其是社会对电子竞技的接纳和认可度。现任韩国总统李明博在2003年任首尔市长时，曾经在WCG赛事上和冠军Ogogo进行过表演赛，这在中国是无法想象的。

普及程度永远是一项运动的根基，中国人对电子竞技的接受度很强，天赋也很高。尤其是《魔兽争霸III》项目上，玩家是延续的，甚至有数据表明很多赛事的媒体观众有20%是超过28岁的，《星际争霸》项目甚至有30%观众超过28岁。事实上《星际争霸》在国内的普及度下降主要源于国内战网的内耗。电子竞技的普及度上升，必然将带动它的市场，在金融危机后，必然走强，同时比金融危机前更加强劲。



民间电子竞技可能会因金融危机而普及


《星际争霸》在韩国的影响力是中国电竞很难企及的

线上赛事会在金融危机下成为主流

金融危机对美国的顶级职业棒球联赛的伤害巨大，但反而促进了次级联赛和半职业联赛的发展。由于门票费用高，很多观众放弃了顶级联赛，转而投身于花费低廉、距离更近的次级和半职业联赛。从而造成了顶级职业联赛票房流失，低级别联赛票房大涨的现象。

金融危机下，高度职业化、高消费的体育产业会受到巨大损失，而低度职业化、半职业化、消费低的体育产业会发展。这个规律作用在中国电子竞技产业中，那就是线上赛事会在金融危机中逆势发展。

电子竞技的网络赛事从它诞生之日起就是重要组成部分，线上赛和线下赛组成了电子竞技赛事，相辅相成。由于现场赛事更能带动气氛、更公平、更加适合赞助商的品牌宣传，因此大型赛事都是以线下比赛为主。但在金融危机下，线上赛事成本小的优势将展示出来。线上赛事节约了场地成本、易于组织安排，能有效控制成本。线上赛方式是电子竞技特有的比赛方式，也是它能在金融危机下特例发展的主要形式。



2008年初，有着10年历史的著名赛事CPL也宣布停止运营

笔者认为，金融危机不会摧垮电子竞技，电子竞技反而会因金融危机而更加兴旺。一项运动的生命力是植根于群众中的，生生不息。

LORD OF THE RINGS CONQUEST

魔戒 勇者之战

■贵州 yago



良品	总评 7.4
制作	Pandemic Studios
发行	Electronic Arts
类型	动作
语种	英文
文化包容性	7.8
上手精通	7.0
画面	8.3
音效	8.3
创新	5.0
剧情	7.5

为什么要玩这款游戏

《魔戒》是通俗奇幻文化的领头羊，由电影三部曲改编的各种类型游戏都有了，但这款《勇者之战》却是个另类，简单来说它就是个魔戒版《真三国无双》，以第三人称追尾视角操纵战士、弓手、斥候和法师以及《魔戒》故事中的正邪英雄们亲身体验电影中那些轰轰烈烈的史诗战役。战斗系统有完善的攻防格挡概念，4种基础职业以及众多英雄都有华丽绝招和多项连击技，玩家可在战场上的特定地点随意切换职业，无穷无尽的敌人以他们的鲜血和哀嚎带给玩家一个充满激情和动感的全新魔戒世界。

操作入门

游戏中除以下4种基础职业、2种巨型怪物和13位英雄外，另有4名魔戒英雄无法由玩家在单机战役模式下选用，他们分别是爱隆（Elrond）、埃西铎（Isildur）、鲁兹（Lurtz）、巧言（Wormtongue）。精灵王爱隆的攻击套路和标准战士相差不多；曾经受过魔戒诱惑的埃西铎是亚拉冈的先祖，他也是一位强化版战士，玩家只能在训练关卡中使用他；鲁兹是萨鲁曼手下的强兽人首领，这位酷哥是弓手型英雄；邪恶狡诈的巧言兼具战士的强大近战技能和斥候的隐形优势，在多人模式中肯定是热门明星。

（注：左=鼠标左键，中=鼠标中键，右=鼠标右键）

1.战士（Warrior）

轻攻：左、左、左
中攻：中、中
重攻：右
跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
投掷飞斧：F



格挡：Ctrl
闪避：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻（需100%能量）：Ctrl+右
火焰刀（需25%能量）：Shift+左
旋风扫（需25%能量）：Shift+中（持续按中键可连击）
火焰之怒（需25%能量）：Shift+右
常用组合战术：Shift+左、Shift+中、Shift+右
常用组合战术：左、左、左、中、中、右、Shift+右

2.弓手（Archer）

近战攻击：F
跳跃攻击：空格、F
摔倒后跃起攻击：F



射箭：左
瞄准模式：Ctrl
三箭齐发（需能量）：Shift
毒箭：中、左（需能量）
爆箭：右、左（需能量）
常用组合战术：左、中、左
常用组合战术：右、左、中、左、Shift

3.斥候（Scout）

轻攻：左、左、左、左
中攻：中、中
重攻：右、右



跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
隐形：Shift（需能量）
背刺：E（从敌人背后）
埋放炸弹：F
格挡：Ctrl
翻滚：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻：Ctrl+右（需100%能量）
斩杀：Shift+左（需25%能量）
锤击：Shift+中（后续中、中、左达成连招，需25%能量）
洒火药：Shift+右（需25%能量）
常用组合战术：左、左、左、左、中、中、右、右、Shift+右

常用组合战术：左、中、右、Shift+左、Shift+中、Shift+右

4.法师（Mage）

近战攻击：F、F、F
跳攻：空格键、F
摔倒后跃起攻击：F
施放闪电（按住蓄力）：左
防箭能量罩：Ctrl
治疗周围友军：Shift
震荡波：中
火焰圈：右
常用组合战术：F、F、F、中
常用组合战术：中、右、左

5.树人/食人妖（Ent/Troll）

轻攻：左
重攻：中
回复生命值：空格键
特殊防御/攻击：右
抓人：F

6.亚拉冈（Aragorn）

轻攻：左、左、左
中攻：中、中
重攻：右
跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
投掷飞斧：F
格挡：Ctrl
闪避：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻：Ctrl+右（需100%能量）
冲击：Shift+左（需25%能量）
横扫：Shift+中（需25%能量）
亡灵波：Shift+右（需25%能量）
常用组合战术：中、右、Shift+左、Shift+右
常用组合战术：左、左、左、中、中、右、Shift+右

7.炎魔（Balrog）

轻攻：左、左
中攻：中
重攻：右
回复能量：空格
抓人：F
践踏：Shift+左（需50%能量）
喷火：Shift+中（需50%能量）
扫击：Shift+右（需100%能量）
常用组合战术：左、左、中、右
常用组合战术：空格、空格、空格、Shift+右

8.伊欧玟（Eowyn of Rohan）

轻攻：左、左、左、左
中攻：中、中
重攻：右、右
跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
隐形：Shift（需能量）
背刺：E（从敌人背后）
埋放炸弹：F
格挡：Ctrl
翻滚：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻：Ctrl+右（需100%能量）
冲斩：Shift+左（需25%能量）
旋斩：Shift+中（需25%能量）
洒火药：Shift+右（需25%能量）
常用组合战术：左、右、右、Shift+空格
常用组合战术：左/中/右、空格

9.法拉墨（Faramir）

轻攻：左、左
中攻：中、中
重攻：右
跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
投掷飞斧：F
格挡：Ctrl
闪避：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻：Ctrl+右（需100%能量）
游侠之怒：Shift+左（持续按左键可连击，需25%能量）
刚铎勇气：Shift+中（持续按中键可连击，需25%能量）
刚铎重臣：Shift+右（持续按右键可连击，需25%能量）
常用组合战术：左、中、右、Shift+左、Shift+中、Shift+右
常用组合战术：Shift+中、Shift+右（持续按右键可连击）

10.佛罗多（Frodo）

轻攻：左、左、左、左
中攻：中、中
重攻：右、右
跳攻：空格、左/中/右



摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
隐形（需能量）：Shift
背刺（从敌人背后）：E
埋放炸弹：F
格挡：Ctrl
翻滚：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻（需100%能量）：Ctrl+右
怒叮（需25%能量）：Shift+左
落山滚（需25%能量）：Shift+中
洒火药（需25%能量）：Shift+右
常用组合战术：Shift、左、左、左、E
常用组合战术：左、左、中、中、右、右、Shift+中

11.甘道夫（Gandalf）



近战攻击：F、F、F
跳攻：空格键、F
摔倒后跃起攻击：F
施放闪电：左（按住蓄力）
防箭能量罩：Ctrl
治疗周围友军：Shift
禁止通行：中
火墙：右
常用组合战术：F、F、F、中
常用组合战术：中、右、左

12.金雳（Gimli）

轻攻：左、左、左
中攻：中、中、中
重攻：右
跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
埋设炸药：F
格挡：Ctrl
闪避：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻：Ctrl+右（需100%能量）
矮人疾奔：Shift+左（持续按左键可连击，需25%能量）
巴林复仇：Shift+中（需25%能量）
长须重击：Shift+右（需25%能量）
常用组合战术：左、左、左、中、中、中、Shift+右
常用组合战术：Shift+右、左、Shift+右

13.勒苟拉斯（Legolas）

近战攻击：F
跳跃攻击：空格、F
摔倒后跃起攻击：F
射箭：左
瞄准模式：Ctrl
三箭齐发：Shift（需能量）
毒箭：中、左（需能量）
爆箭：右、左（需能量）
常用组合战术：左、中、左
常用组合战术：右、左、中、左、Shift

14.戒灵骑士（Nazgul）

轻攻：左、左、左
中攻：中、中
重攻：右
跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
投掷飞斧：F
格挡：Ctrl
闪避：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻（需100%能量）：Ctrl+右
恐惧风暴（需25%能量）：Shift+左
幽暗之息（需25%能量）：Shift+中（持续按中键可连击）
九灵之力（需25%能量）：Shift+右
常用组合战术：左、右、Shift+左、Shift+右
常用组合战术：Shift+右、Shift+右、Shift+左

15.萨鲁曼（Saruman）

近战攻击：F、F、F
跳攻：空格键、F
摔倒后跃起攻击：F
施放闪电：左（按住蓄力）
防箭能量罩：Ctrl
治疗周围友军：Shift
巴拉多之怒：中
火墙：右
常用组合战术：F、F、F、中
常用组合战术：F、F、右、中

16.索伦（Sauron）

轻攻：左、左
中攻：中、中
重攻：右
跳攻：空格、左/中/右
投掷飞斧：F
恐惧之心：Shift+左（需50%能量）
魔多重击：Shift+中（需50%能量）
灵魂收割：Shift+右（需100%能量）
常用组合战术：左、左、中、中、右
常用组合战术：左、左、Shift+中

17.巫妖王（Witch-King）



轻攻：左、左、左
中攻：中、中
重攻：右
跳攻：空格、左/中/右
摔倒后跃起攻击：左/中/右
跑动中攻击：W/A/S/D+左/中/右
投掷飞斧：F
格挡：Ctrl
闪避：Ctrl+W/A/S/D
砸地群攻：Ctrl+右（需100%能量）
安格马飓风：Shift+左（需25%能量）
幽暗之息：Shift+中（持续按中键可连击，需25%能量）
恐惧震撼：Shift+右（需25%能量）
常用组合战术：左、左、左、中、中、右、Shift+左
常用组合战术：左、左、中、中、Shift+中、Shift+右

18.索伦之口（Mouth of Sauron）

近战攻击：F、F、F
跳攻：空格键、F
摔倒后跃起攻击：F
施放闪电：左（按住蓄力）
防箭能量罩：Ctrl
治疗周围友军：Shift
巴拉多之怒：中
火墙：右
常用组合战术：F、F、中
常用组合战术：中、右、左

战役攻略

正义路线：魔戒战争
War of the Ring

一、圣盔谷
（Helm's Deep）

第三纪元3019年3月4日，萨鲁曼麾下的强兽人部队进逼圣盔谷，以国王希优顿为首的洛汗军决意死守这座历史悠久的要塞。本关玩家可选择扮演战士或弓手完成一系列指定任务。

1.守卫圣盔谷城墙：消灭爬上墙头的攻城兽人，1分30秒内守住城墙。

2.消灭掷火者：尽快消灭城下出现的敌方掷火者，这个阶段建议换弓手以便远程狙杀。

3.退回要塞：出现过场动画提示后往左上台阶撤入内城。

4.守住大门：击退左侧主门涌入的兽人部队，1分30秒内守住主门。

5.与希优顿会合：退回内城大厅黄色箭头指示位置。

6.消灭强兽人军官：消灭内城大厅中出现的兽人军官，小心他们都是连击技高手，成功后可选择切换为英雄人物亚拉冈，注意以左右键选择是或否。

7.夺回圣盔谷城墙：占领城墙上的两座旗台。

8.堵住城墙缺口：兽人引爆排水渠口炸开城墙，在1分30秒内守住城墙豁口。

二、艾辛格
（Isengard）

第三纪元3019年8月22日，树人大军逆袭萨鲁曼的老巢艾辛格，玩家可选择扮演战士、弓手、斥候或法师参战。

1.攻占地坑入口：跟随战友们冲到地坑入口，消灭附近敌人后占领指定旗台。

2.消灭强兽人队长：靠近地坑入口后可以看到1名黄箭头标志的强兽人队长，尽快干掉他。

3.摧毁火焰机：地坑下层中央平台上有1台火焰机，它周围会刷新大量强兽人部队，如果强攻很难接近，建议换弓手以火焰箭远程攻击火焰机，5发即可射爆。

4.干掉巧言：以斥候形态现身的巧言携带树胡之匙出现在乱军中，考虑到他的近身功夫了得，推荐换弓手从远处找个理想制高点将其磨死。

5.取得树胡之匙：杀死巧言后他会掉落树胡之匙，拾起钥匙直冲兽人刷新的吊桥。冲过去后把钥匙带给地坑另一侧的树人们，如途中阵亡钥匙会掉落，重来需先找到钥匙。



乱军中迎面撞上巧言

6.控制1只大树人：与树人友军会合后靠近1只树人按E键可切换控制为树人。

7.摧毁了望塔：控制树人摧毁两座了望塔。

8.攻占欧散克塔：夺取欧散克巨塔入口前的旗台，成功后可选择切换英雄甘道夫。

9.消灭萨鲁曼：进入欧散克塔，先在1楼干掉1名强兽人队长，接着上到楼顶与萨鲁曼决战，利用门框避开他的魔法攻击，耐心与其周旋直到最后将他击败。

三、夺回摩瑞亚矿井
（Reclaiming the Mines of Moria）

第三纪元3019年4月6日，护戒使团来到以凶险而著称的摩瑞亚矿井，他们将和矮人金雳一同清除这座地下洞穴里的妖魔鬼怪。

1.与矮人金雳在巴林墓室会合：不必战斗，一路贴着墙根狂奔到金雳所在墓室即可，推荐选择可隐形的斥候。

2.守住巴林墓室：过场动画后以两只食人妖为首的群怪破门涌入墓室，此时可以选择控制英雄金雳，从食人妖背后贴近按E即可跳上其肩头斩杀，1分30秒内守住墓室。


甘道夫迎战炎魔

3.封锁食人妖监狱：沿着台阶下到洞穴深处，食人妖和兽人不断涌出，推荐以斥候隐形闪过沿途敌人，快速冲到指定地点按E键扳动机关封闭食人妖监狱阻断敌人援兵。

4.夺取大桥：跟随战友们往上冲到桥头，推荐以弓手扫清敌人让己方部队占领桥头的旗台。

5.与甘道夫会合：过桥后上台阶转弯即可看到甘道夫，与其会合后可切换控制甘道夫。

6.干掉炎魔：在有许多柱子的大厅里与炎魔展开决斗，周围敌我双方部队同时在混战，一定要小心敌方斥候，利用奔跑和柱子躲避炎魔攻击，看准机会开火直至将其击倒。

四、保卫奥斯吉力亚斯
（Holding Osgiliath）

第三纪元3019年3月3日，索伦的魔多大军侵袭刚铎旧都奥斯吉力亚斯，一场残酷的城市巷战迫在眉睫。

1.抵达东面集结点：跟随战友们冲入废墟，兽人部队会从墙头云梯跳入院内，坚持战斗直到击退首波攻击。

2.消灭兽人突击队：兽人再次进攻后会发射密集箭雨，机灵点跟着战友们躲到墙根下，然后迎战敌方精锐战士组成的突击队。

3.等待下一步命令：退回出发的地方。

4.骑上一匹马：靠近马匹按E键翻身上马，鼠标左键是左侧攻击，右键为右侧攻击，中键为驱马冲撞，空格键为加速。

5.夺取避难所：从桥上策马直冲过去，左转下坡夺取避难所门口的旗台。

6.与巡林客部队会合：此时可选择控制英雄法拉墨，回到避难所旗台那里上坡左转，到城门口可以看到簇拥着佛罗多的巡林客步骑兵。

7.护送佛罗多抵达中央广场：紧跟头顶有黄色箭头标志的佛罗多，他居然是个动作敏捷的斥候，如果不是被团团围住没必要跟沿途敌人缠斗，陪着佛罗多抵达终点就行。

8.消灭食人妖：魔多兽人大军在两只食人妖掩护下突入中央广场，用贴后背按E键跃上肩头斩杀的老办法解决它们即可获得胜利。

五、坚守米那斯提力斯 (In Defense of Minas Tirith)

第三纪元3019年3月13日，索伦的魔多大军准备了无数部队和攻城器械，妄图一举拿下刚铎的首都米那斯提力斯。

1.守住主门：魔多部队用攻城器械撞开米那斯提力斯城主门，本关推荐使用法师，与战友们堵住涌入的敌军，坚守门后的旗台直至倒计时结束。

2.烧毁兽人攻城塔：跟随黄色箭头指示上台阶右转登上墙头，混战中寻机抛射火球摧毁两座靠上城墙的兽人攻城塔，注意避开堕落妖兽从天而降的致命俯冲攻击。

3.撤回第2戒门：沿原路返回上城墙的路口，就是有黄色箭头提示的旗塔那里。

4.坚守第2戒门：2分钟内守住旗塔，注意及时治疗战友，当心敌方神出鬼没的斥候偷袭。

5.撤回第3戒门：退到内城门前的旗塔处。

6.坚守第3戒门：更多强悍敌人，兽人队长、食人妖全都涌上来，建议站到侧翼台阶上避敌冲击锋芒，坚守3分钟。

六、帕兰诺平原激战 (The Charge at Pelennor Fields)

第三纪元3019年3月15日，遭到洛汗骑兵重创的魔多攻城部队依旧向米那斯提力斯发起攻击，敌人的攻城塔和巨象骑兵对城墙防线构成了严重威胁。

1.摧毁攻城塔：摧毁两座向城墙推进的攻城塔，绕到攻城塔后面先干掉或引走推塔的食人妖，然后贴近按E键蹲下点火，片刻后塔会自动焚毁。推荐使用斥候，注意不能让进攻部队进入红色城防区。

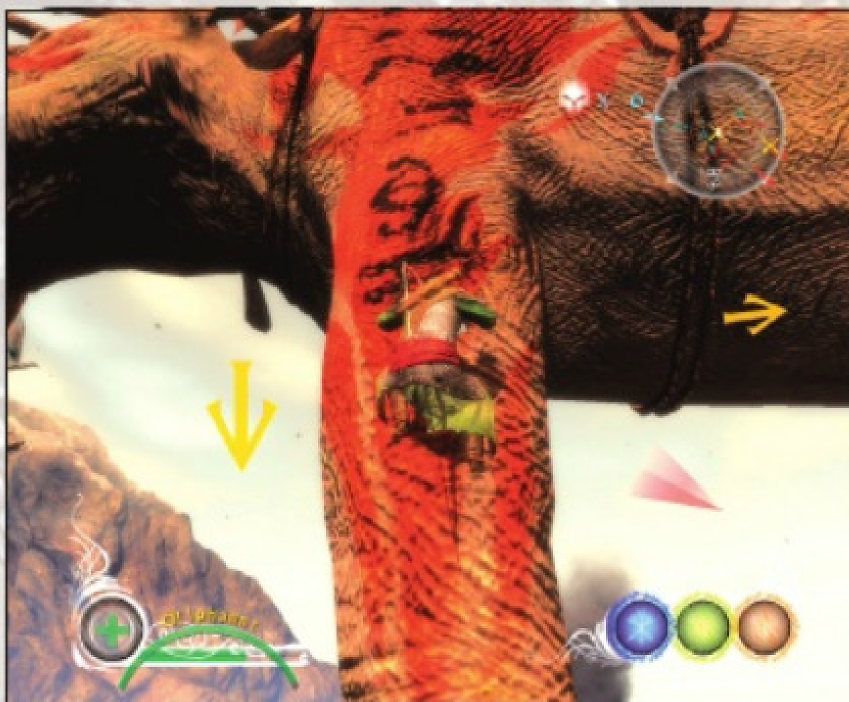


绕到攻城塔后面靠近即可点火焚烧

2.消灭巨象：攻城塔烧毁后两只巨象骑兵出现，此时可选择切换英雄勒苟拉斯，混战中冲到巨象左前腿旁，出现提示时立刻按E键从象腿爬上去，连续3次按出指定的连击键位即可成功杀死巨象。

3.摧毁攻城塔并消灭巨象：敌方再次出动1座攻城塔和1只巨象，用同样方法解决他们。此时可切换为女扮男装的英雄伊欧玟，但她的造型居然是个猥亵的斥候。

4.与希优顿会合：赶到战场上黄色箭头指定位置与希优顿会合，按照剧情这位君王很快被巫妖王秒杀，接下来当然要为国王报仇。



只能从巨象的左前腿爬上去

5.消灭巫妖王：巫妖王近战杀伤力巨大，攻防格挡的武艺也相当精湛，推荐换弓手以游击战术加爆头狙击对付他。

七、米那斯魔窟的毁灭 (The Destruction of Minas Morgul)

第三纪元3019年3月20日，米那斯魔窟是魔多大军的邪恶力量源泉，如果能拿下这座要塞必定可以削弱索伦的黑暗军团，同时还能解救部分被囚禁的战友。

1.攻占滩头：夺取前沿阵地的第1座旗台，推荐以弓手投入战斗，协助友军一同推进，独自冲锋下场很惨。

2.夺取桥头：护送撞门车抵达要塞主门，先清光桥头地区所有路障篱笆，然后等撞门车砸开要塞主门，如果友军无人推车可以自己去推。



推着撞门车冲向城门

3.占领大院：门破后可以选择切换英雄亚拉冈，小心杀出的两只食人妖，进要塞后要夺取左手边的旗台，敌人数量很多，最有效的办法是支援友军共同进退。

4.打开监狱大门：从占领的旗台旁的台阶冲上去，到黄色箭头指示处打开监狱大门开关，推荐换斥候隐形上去。

5.解救被囚禁的刚铎人：从打开的监狱正门向要塞内继续推进，打破囚室大厅里3处牢房门放出被囚禁的刚铎队长。要强行突入囚室大厅非常困难，成功的诀窍是选择弓手，进入监狱前院后用远程射毁囚室大厅里正对入口的牢房门，只要先出来1位队长己方压力就会大减，然后再找合适角度射破另外两间牢房门。

6.摧毁3座魔力之源：囚室大厅右侧的大厅里有3座魔力水晶，戒灵骑士会不断涌出，让3位刚铎队长挡住他们，站在大厅外先射毁正对大门的水晶，然后是右侧水晶，从大厅入口外右边的台阶上到第2层可以看到最后1块水晶，避开戒灵骑士的缠斗迅速将其摧毁。

八、突击黑门 (Storming the Black Gate)

第三纪元3019年3月25日，以护戒使团为首的西军向末日火山外的黑门发起最后攻击，魔戒将被佛罗多抛入熔岩中摧毁，而西军主力部队需从正面进攻吸引大部分敌人。本关只能选英雄亚拉冈、甘道夫、勒苟拉斯或金雳。

1.坚守阵地：坚守黑门外西军进攻旗台2分42秒，从门内杀出的魔多部队最后有8只食人妖的超强阵容，推荐选金雳用他的爬背绝招迅速解决食人妖。

2.夺取大门：成功守住己方旗台后向黑门之内的敌军旗台发起进攻，与友军多配合，注意避开天上俯冲下来的堕落妖兽。

3.消灭兽人队长： 前方4座了望塔顶各有1名兽人队长狙击手，换勒苟拉斯将他们逐一解决。

4.消灭索伦之口： 紧接着索伦之口带领兽人部队发动反攻，这家伙对魔法免疫，偶尔还会开魔法护罩，建议用勒苟拉斯远程游击磨死他。

5.攻占营地： 跟随友军向前推进到兽人营地，占领营地前的旗台。

6.坚守防区： 最后要坚守营地旗台2分钟，兽人武士和食人妖潮水般涌现，建议换为甘道夫边游走边瞄准人多的地方放群魔，努力撑到倒计时结束就胜利。

邪恶路线：索伦崛起战役
(Rise of Sauron)

一、末日火山
(Mount Doom)

第三纪元3019年3月25日，佛罗多带着魔戒潜入末日火山，黑暗君主索伦麾下的戒灵骑士们不惜一切代价要夺回至尊之戒，挡路的兽人也会被他们一脚踢开。本关只能选择相当于战士的戒灵骑士。

1.拿到巫妖王的面具： 扳动洞口旁的机关打开栅门，杀进洞中左转直冲到面具处拿到。

2.将面具送到王座： 从另一侧洞口开门出去将面具送到索伦王座前。

3.两分钟内消灭20名兽人： 大批兽人武士、法师和杂兵涌入王座大厅，必须两分钟内干掉20名敌人，尽量躲开难缠的武士，用群体攻击技对杂兵和法师下手。

4.干掉两名兽人队长： 这时可选择切换为英雄巫妖王，打开大厅另一侧的洞口进到深处消灭两名兽人队长，混战中注意避开敌弓手攻击。

5.赶到索伦要塞集合： 尽快赶到指定地点，路上有食人妖挡在桥头，引到悬崖边用飞斧砸下深渊可直接毙命。

6.消灭佛罗多： 佛罗多要将戒指投入熔岩中，虽然他能隐形但有黄色箭头标志，追砍到悬崖上远远一飞斧抛过去将小霍比特人砸下深渊轻松搞定，最后走过去拿取魔戒。

二、兽人入侵奥斯吉力亚斯
(The Orc Invasion of Osgiliath)

第三纪元3019年4月3日，重获魔戒后的索伦变得比以往任何时候都更强大，他重新控制兽人大军并趁夜偷袭奥斯吉力亚斯城。本关可选择兽人战士、弓手、斥候和法师。


法拉墨活不了多久了

1.取得火炬： 出来拿取前方的火炬。

2.将火炬带到中央广场： 将火炬带到黄色箭头指定的旗台，建议用斥候以隐形模式快速抵达。

3.守卫中央广场： 两分半钟内坚守中央广场的旗台，建议换为弓手全力支援队友。

4.到撞门车旁集合： 此时可切换为英雄索伦之口，迅速穿过大厅赶到撞门车旁。

5.消灭桥头敌人： 护送撞门车沿大桥推进，大量敌人不断从前方涌出，消灭他们并摧毁桥面路障，必要时推动撞门车前行直至抵达城门前。

6.干掉法拉墨： 门破后乱军涌入内城，法拉墨在左边的台阶上，先消灭院内的敌军队长，然后选择远程职业保持一定距离磨死法拉墨。

三、洗劫米那斯提力斯
(The Sacking of Minas Tirith)

第三纪元3019年4月8日，刚铎首都米那斯提力斯的



评说　蹩脚的“无双”乱战

表面上看这款游戏像《真三国无双》，但它的实际表现却让人联想到电影《星球大战》的那些改编游戏，想借流行文化赚钱但自身实力却难以服众。本来《勇者之路》是很有希望红一把的，虽然画面、音效都还算说得过去，但制作者仿佛并不太清楚该怎样做一款战场动作游戏，众多登场的魔戒英雄骨子里仍是四种基础职业的强化版或拼凑版，尤为不幸的是玩家对每位英雄的操作时间总是很短，有时候一关之内会接连使用两三位英雄，还没完全熟悉招式套路就要换人，这样的设定相当煞风景。战斗系统空有一个华丽框架，格斗中毫无你来我往的节奏感，而且敌人AI偏高了点，真要在混战中施放华丽的连招等同于自杀，两三名敌人的围攻就能把主角打得七荤八素，即使是小兵的实力也很强，会格挡不说，突然发招时毫无预兆，如果不是走投无路了千万不要试图和两名以上的对手近身过招，缺乏武士道精神的敌人肯定会趁你不备时发动致命偷袭。主角的格挡对弓手和法师的攻击毫无作用，近战职业同样也有破防绝招，一旦在人群中被打倒就会中连招到死，种种情况使近身格斗成了一件费力不讨好的事。险恶的地形同样对近战职业的生存构成了巨大威胁，施放连招后失足落下悬崖，被击退或推挤导致坠入深渊都很让人郁闷，相比之下弓手和法师利用地形和友军的游击战术才是王道，有时候片叶不沾身也能收拾了Boss，不过这样一来那些连招套路全都形同虚设，战斗风格也少了许多热血激情，通关一次后很少有人会想再来一遍。更好笑的是游戏里还有不间断连击达成计数器，不知道这样的计数器对弓手和法师能有什么意义，以完成任务为核心的闯关过程自由度较低，大多数时候玩家都在混战的人群中挣扎求生，哪里还有什么闲心追求高连击数。


杀入米那斯提力斯

城墙终于被突破，魔多的勇士们涌入这座倚山而建的巨城开始尽情屠戮。

1.攻占大院：跟随战友们登上台阶，夺取黄色箭头指定的大院旗台，本关推荐选用法师。

2.窃取刚铎王冠：从大院继续向内城推进，强行攻入存放王冠的房间，混战中拿到刚铎王冠。

3.将王冠送到戒灵骑士处：从王冠房间另一侧出口离开，背着王冠沿山道杀开一条血路，冲到台阶上将王冠交给黄色箭头标志的戒灵骑士。

4.在台阶处集合：进入戒灵骑士把守的小门，台阶上会有敌方武士刷新，快速冲到对面出口可出现包括食人妖在内的己方援军。

5.为撞门车扫清路障：沿着走廊来到撞门车附近，消灭并压制坡道上的敌人，等待友军将撞门车推上来砸开城门。

6.摧毁圣白树：门破后可选用英雄萨鲁曼，跟随友军冲入圣白树所在的大院，以大树为圆心游走避开敌人围攻，伺机向圣树发射火球直至将其摧毁。

7.占领王座大厅：圣白树大院后面就是王座大厅，里面有4位刚铎队长把守，要在他们的夹攻下夺取大厅里的旗台并不容易，利用大厅里的柱子闪避敌人致命攻击，等待友军赶来最终占领旗台。

四、摩瑞亚黑巢
(The Black Pit of Moria)

第三纪元3019年4月23日，在魔多大军的追击下，金雳等护戒英雄逃入摩瑞亚矿井中负隅顽抗，但索伦召唤的炎魔将是他们未曾预料的终极噩梦。

1.赶到矿井集结：往前走爬梯子上去就能完成这个任务，本关推荐用法师。

2.夺取矿井：往左从坡道上下去会看到双方人马在一处平台激战，夺取这里的旗台。

3.消灭宝石武士：沿着矿道向左很快会遇上混杂在大队人马里的宝石武士，三下五除二干掉他并拾取掉落的魔法宝石。

4.消灭20名刚铎人：这个任务因为没有时间限制所以不难，只需要跟在友军后面找机会抛射火球或放闪电就行。


切换为食人妖横扫敌人

5.把宝石带到祭坛：杀入墓室大厅后走到黄色箭头标志的祭坛，自动将宝石放入祭坛。

6.摧毁巴林的棺椁：砸开右侧墓

杂谈 《魔戒——勇者之战》与西方奇幻职业

■北京 Griffin

托尔金的《魔戒》对于西方奇幻界的影响，比《山海经》《西游记》对中国神话、玄幻文学及其相关领域的影响还要深远得多。虽然故事中的主要元素并非原创，而是来自于欧洲各地的古老传说，但《魔戒》架构出了一个贯穿西方神话传说的幻想世界，整合并发展了民间传说中的重要核心内容，使之流行化，堪称奇幻题材的开山之作。可以这么说，如果没有《魔戒》，就不会有后来的D&D系统，也不会有那么多奇幻背景的游戏作品，甚至可能不会有角色扮演这种游戏类型。

不管游戏的类型如何发展变化，只要和奇幻相关，就难免涉及其职业系统。这款《勇者之战》中出现的4个基础职业——战士、弓手、斥候和法师，可以说是奇幻世界最经典和基础的4种，我们几乎可以在任何一款奇幻背景的游戏中找到他们。

战士是使用各种武器的专家，他们最大的特长是精通任何一种武器。对于一个战士来说，他的力量、敏捷和体格都是他能否在残酷的战斗中生存下去的必要能力。战士是和魔法无缘的职业，武器就是他们的一切。

弓手是一种非标准职业，用D&D职业系统来看，基本上就是轻战士或游侠的一种变形。在大多数玩家心中，往往分不清弓箭手和游侠的区别，认为他们都是玩弓的。实际上，游侠最突出的特性在于野外生存、自然知识和追踪，游戏中的弓箭手实际上更接近于擅长远程武器的轻战士。

斥候也不是标准职业，你基本可以把他当作传统的盗贼职业来看。不过作为一款以动作为主的游戏，这里的斥候只发挥了盗贼出色的战斗能力。事实上，盗贼作为冒险团队不可或缺的职业，担负着开锁和解除机关的重任。他们的侦察、拆除陷井和盗窃的特殊能力可使同伴们远离危险。

法师几乎就是奇幻的代表了，没有法师的世界还能叫做奇幻世界吗？当然《勇者之战》中的法师就如同Diablo中的定位一样，已经极度简单化了。他们在游戏中几乎就是一台战斗机器，玩家对此也乐得其所。在奇幻界的标准定位中，法师是将身心贡献给魔法的学者们的职业。他们拥有神奇的魔法能力，但这些强大的法术同时也受到很大的限制，法师们必须每天记忆他们的咒语，而这个法术一旦被施展，则在法师的脑海中被遗忘得干干净净，只有通过充分的休息才能重新记忆起这个咒语。不过，除了少数“奇幻宅”之外，很少有玩家能忍受这样的设定，只有像《勇者之战》里的法师才更受欢迎。

奇幻界职业系统是个非常复杂的东西，想要详细了解，需要花很多的时间和精力。这显然不符合大多数玩家的需求，于是，在现在的游戏中，各奇幻职业都得到了简化，通常只是突出他们的战斗作用。这种快餐式的做法是一把双刃剑，一方面使得奇幻文化更易于接受，另一方面很大程度地削弱了游戏的内涵。

室门可以看到里面的巴林棺椁，墓室内敌人数量很多，换弓手用爆箭远程攻击将棺椁摧毁。

7.消灭宝石法师：从墓室台阶上的出口离开可以看到远处平台上以黄色箭头标志的宝石法师，远程狙杀他然后靠近取得宝石。

8.消灭25名刚铎人：返回墓室继续战斗，直到消灭25个敌人，注意此时如果阵亡需要重新去拿宝石并从头开始25人斩。

9.将宝石带到祭坛：将第2枚宝石带到刚才的祭坛，完成召唤炎魔的仪式。

10.消灭金雳：此时可选择切换为炎魔，用炎魔对付金雳几乎没什么难度，小矮人根本不是对手。

五、突击风云顶
(The Assault on Weathertop)

第三纪元3019年5月2日，节节败退的刚铎部队全面缩守风云顶，这座古老的废墟将见证那些胆敢对抗黑暗君王者的最后下场。

1.摧毁刚铎营地设施：摧毁6处刚铎营地设施，包括补给堆、发石车和营地，推荐选用弓手远程轰杀，对付右侧两座发石车可躲到山坡下的巨象腿间，喜欢冲锋陷阵的玩家可在出发点左侧切换控制食人妖。


弓手在本关具有非凡意义

2.夺取前哨战：和战友们合作推进到风云顶后方山坡上攻占旗台，小心战场上俯冲一击必杀的敌方巨鹰。

3.消灭皇家卫队：这时可切换控制英雄萨鲁曼，但建议用弓手，接下来的任务是消灭6名刚铎皇家卫队勇士，用弓手可以在最远距离逐个狙杀他们。

4.消灭亚拉冈：亚拉冈躲在风云顶上的废墟中，沿着山路上到顶部的途中要小心巨鹰、发石车以及隐形斥候的致命攻击，比较轻松的方案是回本关出发点切换控制食人妖，小跑上山乱舞狼牙棒轻松砸翻这位英雄。

六、瑞文戴尔陷落
(The Fall of Rivendell)

第三纪元3019年5月23日，精灵的故乡瑞文戴尔已成为暴风雨中的一座孤岛，如果魔多军能拿下它，那中土大陆就再没有能阻挡索伦的力量了。

1.攻占前门：跟随兽人大军涌入风景如画的瑞文戴尔主门，占领门内旗台，推荐选用弓手，小心城墙高台上的精灵弓手，他们是本关最大的危险。

2.占领凉亭：在食人妖的强力掩护下占领前方凉亭的旗台。


让斥候去送信号火炬

3.拿取信号火：拿起凉亭旁的信号火炬。

4.将信号火送到指定位置：将信号火炬送到精灵塔下引发己方攻城器械轰炸，但一路上不但有路障还有重兵把守，先用弓手以爆箭远程摧毁路障，然后换斥候隐形冲到目的地。


索伦大人也亲自出马了

5.摧毁精灵文献：摧毁楼上楼下4个书架，每个书架需要砍好几刀，而身后的敌人又层出不穷，建议换斥候灵活作战，见势不对要赶紧向友军靠拢。

6.击败精灵王爱隆：书架被毁后精灵王爱隆立刻出现，他的近战功夫厉害，而且还免疫击退效果，努力让友军缠住他，换法师寻机丢火焰。

7.夺得天空之戒：击败爱隆后下楼从祭坛上拿走天空之戒。

8.将天空之戒送达指定位置：把天空之戒送到城门口，不过这宝贝重量还不轻，任何职业带上它都会降低移动速度，逃跑途中太容易被围殴至死，只有用斥候能活得久一点。

9.夺取城墙据点：戒指送到后可以选择切换为英雄索伦，接着从旁边上城墙夺取城头旗台，沿途敌人更多，切忌孤军深入，与友军稳步推进最后占领旗台。

10.消灭爱隆和勒苟拉斯：爱隆和勒苟拉斯带着两名队长杀出决战，尽量避开队长，先速战速决干掉爱隆，引到墙边一脚踢下去，然后换弓手远程狙杀勒苟拉斯，虽然这位帅哥号称神射手，可惜他只有1条命。

七、踏平夏尔
(The Razing of the Shire)

第三纪元3019年6月8日，魔多军向着西军最后的乐土，霍比特的故乡夏尔地区进发，甘道夫等人带领树人和洛汗军残部企图作最后抵抗。

1.摧毁哈比屯：摧毁6座霍比特人的圆顶小屋，用弓手远程爆箭攻击最轻松，否则密集的霍比特人和洛汗队长会让你充分体验这最后一关的艰难。

2.消灭树胡：此时可切换为英雄炎魔，不要急于靠近树胡，最好的办法仍然是用弓手远程磨死。

3.杀死50名霍比特人引出甘道夫出来：为了引诱甘道夫现身，需要杀死50名霍比特人，这个任务没有时间限制，尽情挥舞刀剑吧。

4.消灭甘道夫：过场巨鹰动画后可选择切换为英雄索伦，先干掉3个树人，过桥时避开巨鹰扑击，然后冲到对岸解决甘道夫。偷懒的办法是仍然用弓手，隔河狙杀甘道夫，有时甘道夫也会按捺不住自己冲过来，那样更省事。P

鬼刃

X BLADES

■游侠 神之影

Gaijin entertainment　TopWare INTERACTIVE

良品 总评 7.7

制作	Gaijin
发行	SouthPeak Games
类型	动作
语种	英文

项目	评分
文化包容性	8.0
上手精通	8.5
画面	8.6
音效	8.0
创新	6.0
拟真	7.0

为什么要玩这款游戏

《鬼刃》是一款传统的动作游戏，尽管是俄罗斯人开发的，但表现出来的日式风格却令人惊讶不已。性感可爱的女主角、刺激爽快的战斗、绚丽无比的魔法技能……单看这些效果，你绝对会认为这是一款日本动作游戏。不过，游戏的最大亮点还在于女主角，她手中的武器是一把特殊枪刃，不仅能爽快地砍杀，还能射击远处的目标，玩起来跟《鬼泣》差不多，甚至有一些玩家把它称为“女版鬼泣”。

在游戏中，女主角的能力会不断增强，她不仅会拥有更多更强大的魔法，还会拥有变化多端的攻击方式，无论是惊天动地的范围魔法，还是全屏乱射的反弹攻击，都能带来爽快刺激的感觉。更重要的是，在普通场景，能像“无双”那样爽快地杀怪；在特殊场景，能挑战实力超群的Boss。而且所有敌人都各有特点，必须找到破绽才能顺利击败对方。《鬼刃》挑战性极强，建议喜欢动作游戏的玩家都不要错过。

游戏操作

前进/后退：W/S
左移/右移：A/D
跳跃：空格
走路：Shift
刃击：鼠标左键
枪击：鼠标右键
锁定：鼠标滚轮
魔法：Q/E/C/Z
怒气：F



魔法技能

冰箭（Ice Arrow）：施放1支冰箭，会冻结目标，冻结目标可受到地震术和刃击的额外伤害。
冰花（Ice Flower）：施放1圈冰晶，会冻结周围的所有敌人。
光态（Light Form）：能提升主角的移动速度和攻击速度。
光剑（Light Blades）：使得刃击和枪击都附带光系伤害。
光箭（Ray of Light）：施放出1支光箭，给目标造成伤害。
光闪（Flash of Light）：施放闪耀的光明魔法，点燃周围的所有敌人。
闪电剑（Light Blades）：使得刃击和枪击都附带电系伤害。
闪电箭（Lighting）：施放出1束闪电，给目标造成伤害。
闪电链（Lighting Rance）：跟闪电箭相似，但击中目标后会弹射数次，并攻击区域内其他敌人。
火球术（Fireball）：施放1个火球，会发生爆炸，燃烧并击倒目标。
火焰剑（Fire Blades）：使得刃击和枪击都附带火系伤害。
火怒之息（Fire Rage）：施放炸裂的火焰，燃烧周围的所有敌人。
传送（Teleportation）：瞬间移动到前方某个位置，逃离陷阱或躲避伤害。
穿越打击（Through Strike）：附带致命伤害的传送。
穿孔打击（Piercing Strike）：跳起时对单个目标发起致命攻击，对飞行生物特别有效。
地震术（Earthquake）：一种能将周围敌人震倒的特殊魔法，对飞行生物无效。
火花剑（Sparking Sword）：将单个目标扔到空中，进行强力的特殊攻击。

剧情故事

一天，宝藏猎人阿尤美（Ayumi）在古董店偶然发现1件法器，恰好她手中也有1件同样的法器。随着两件法器的相互感应，古董店逐渐被莫名而来的黑暗力量所笼罩，甚至引来数只黑暗生物。面对黑暗生物的围攻，阿尤美花费九牛二虎之力才将它们击退。待黑暗力量散去之后，两件法器也融合在一起，化成一幅地图，上面记载着远古神器的位置。

依照地图所示，阿尤美在光明神殿找到了这件远古神器。当她准备拿走神器时，世代守护神器的光明之狮立即出现在她面前，并喝令她远离神器。可是阿尤美却不听劝告，偷偷触摸了神器，结果身体被神器溢出的黑色物质所侵袭，同时遭受黑暗力量的诅咒。情况紧急，光明之狮只好被迫施放光明魔法，将阿尤美打倒在地。在昏迷期间，阿尤美梦到身体完全被黑色物质吞噬，醒来后却发现自己躺在废墟海滩上。

随后，阿尤美在废墟四处寻找驱除诅咒的办法，中途不小心困于地刺陷阱之中。眼看就要被地刺刺穿，一名男子阿杰（Jay）碰巧路过，见义勇为的他使用特殊力量将铁闸强行破坏，并救出危难之际的阿尤美。通过交谈，阿尤美得知阿杰刚刚使用了光明魔法，也得知附近存放着一件光明神器，猜测这件神器应该能为自己驱除身上的诅咒。同时，阿杰也发现阿尤美遭受黑暗力量的诅咒，于是好心施放治愈花瓣为其治疗，但没想到这些花瓣却令阿尤美身上的诅咒再次发作，痛苦的阿尤美只能劝阿杰先行离开。没过多久，阿尤美路过死亡竞技场时再次遇到阿杰，他正在与黑暗之狮交战。为报答救命之恩，阿尤美立即上前帮忙，两人合力击退了强大的黑暗之狮。


阿尤美跟阿杰合力对付黑暗之狮

分道扬镳之后，阿尤美路过黑暗神殿时又一次遇到阿杰，他还在与黑暗之狮交战。可惜，阿尤美的出现令阿杰有所分神，黑暗之狮趁机甩出几根冰柱，把阿杰钉在墙壁上。最后，阿尤美击退黑暗之狮，借助光明神器的力量将黑暗诅咒驱除。正当阿尤美为摆脱诅咒而庆幸时，阿杰却痛苦地站在一旁，原来是黑暗力量需要载体才能存活，它离开阿尤美身体的瞬间，选择阿杰的身体继续存活。与此同时，阿杰深知自己已被黑暗力量所控制，只好弃阿尤美而去。

在遗迹巨门前，阿尤美再次撞见黑暗之狮，结果黑暗之狮又一次败下阵来。就在此时，遗迹巨门突然发生爆炸，一名身披盔甲的武士从中跳出，几招之内杀死黑暗之狮，并吸收其剩余力量。通过熟悉的身影，阿尤美发现这名武士便是阿杰，他已完全被黑暗力量所侵蚀。然而黑暗力量始终不如光明力量，阿杰败给阿尤美后便逃走了。最后，在已遭毁坏的光明神殿内，阿尤美与阿杰展开了一场生死决战……

关卡攻略

第一章 神殿寻宝

第一关 废墟Ⅰ（The Ruins Ⅰ）

登场生物：嘴兽、地蟹、六翅、冰元素

过关提示：本关为基础训练关，只需掌握一些基本的战斗技巧，利用3种战斗方式对付不同类型的生物。地面生物用双刃砍杀，空中生物用双枪射击，幽灵生物用魔法驱除，中途可击破水晶来恢复生命或怒气。最后，在尽头处打碎石棺捡获1块银色碎片即可过关。

第二关 光明神殿（The Sun Temple）



登场生物：嘴兽、光明之狮

过关提示：第1场Boss战，对手是光明之狮。光明之狮拥有两种攻击方式，一种是站在远处施放火球术，另一种是冲到目标身边发动物理攻击，能将目标击退几步。要注意的是，光明之狮不仅拥有物理免疫的身体，还会召唤数只嘴兽协助作战，因此只能用魔法技能对付它，多利用场景内的红水晶或嘴兽来提升怒气，一有机会便向光明之狮施放火球术。如果光明之狮冲到身边或自己被嘴兽围攻，可用地震术紧急脱险，然后再寻找机会继续攻击。

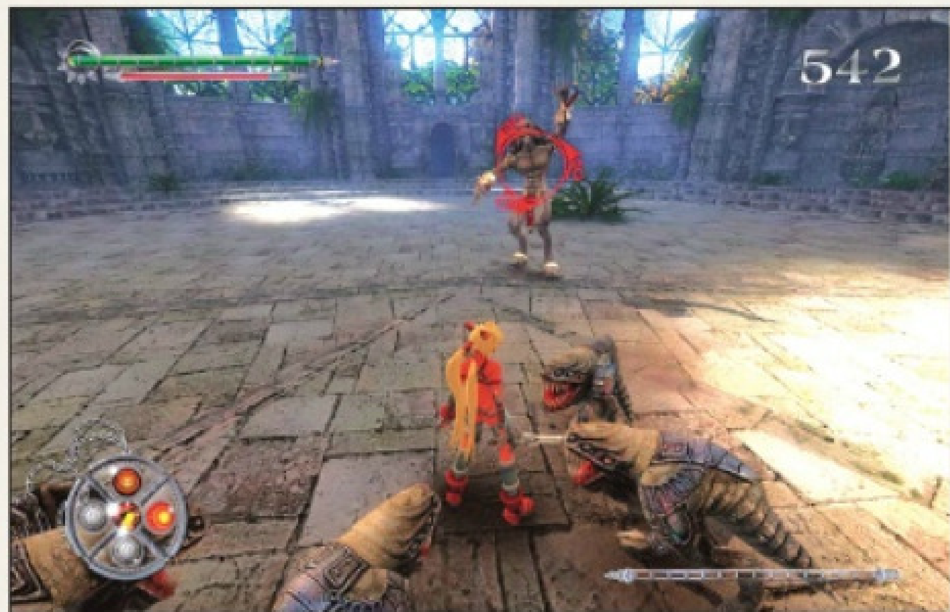
本章新生物详解

【嘴兽】：最低等的地面生物，无特殊能力，仅靠数量取胜，所有攻击方式对其均有效，其中双刃砍杀的效果最为明显。

【地蟹】：最低等的地面生物，无特殊能力，也靠数量取胜，由于体型较小，双刃砍杀很难击中，建议使用双枪射击或范围魔法。

【六翅】：最低等的飞行生物，通过近身撞击目标，所有攻击方式对其均有效，其中魔法的效果最为明显，双枪射击需要数枪才能击毙，双刃砍杀则需要近身砍杀，时机不好把握。

【冰元素】：幽灵类的飞行生物，能穿透任何物质，通过近身撞击目标，并使目标减缓速度，该生物无视双刃砍杀和双枪射击，只能使用火系魔法才能对付。



只能用魔法技能对付光明之狮

第二章 遗迹探险

第一关 废墟海滩（The Abandoned Coast）

登场生物：地蟹、六翅、蜥蜴战士

过关提示：本关需要击退众多生物连续几轮的攻击。第1轮是地蟹，只需站在远处用枪射击，如果数量囤积过多可考虑使用地震术；第2轮是六翅，只需站在远处施放火球术，建议在红水晶附近活动，可随时补充怒气；第3轮是蜥蜴战士，只需双刃砍杀，需要砍几刀才能杀死1只，但怒气恢复较快，可随时使用地震术震退围攻的蜥蜴战士。

第二关 石圈（The Stone Circle）

登场生物：蜥蜴战士、巨型象龟

过关提示：第2场Boss战，对手是巨型象龟。巨型象龟不会移动，只会站在中央来回旋转，它仅有1种攻击方式，那便是用火球术攻击远处目标，但施放出来的火球撞到墙壁后会反弹。此外，巨型象龟拥有物理免疫的能力，还会召唤蜥蜴战士协助作战。在这里，有两种简单的对付方法，第1种是冲到巨型象龟身下，通过砍杀蜥蜴战士来恢复怒气，然后不断使用地震术将其震死，这种方式的效率会稍微低一些；第2种是在不远处绕着巨型象龟旋转，寻找机会对其施放火球术，这种方式的效率会高一些，但要时刻注意蜥蜴战士的围攻和巨型象龟的火球攻击。



欺负这只不会移动的巨型象龟

第三关 天堂阶梯（Stairway to Heaven）

登场生物：六翅、幽灵

过关提示：本关开始后，迅速沿阶梯往上跑，在顶部平台对付数量众多的空中生物，其中新登场的幽灵是杀不尽的，只能优先对付出现在4个角落的六翅。如果有足够怒气，建议使用火球术，1发解决1只；如果怒气不够，则用枪射击，大概三四枪能解决1只。对付六翅的同时，还要注意周围幽灵的动作，切勿让它们组合成五芒星阵法，此阵法极具杀伤力。一旦出现五芒星阵法的雏形，可开枪击毙其中1只幽灵，阻止阵法组合成功。

第四关 海边遗迹（The Ruins above the Sea）

登场生物：怪巢、幽灵

过关提示：与上一关有所相似，幽灵也是杀不尽的，只能优先对付位于各个角落的怪巢，怪巢无任何威胁，只拥有魔法免疫的身体，因此只能采取双刃攻击。一些怪巢位于半空中，需跳起攻击才能击中。值得注意的是，怪巢会代替1只幽灵组合成五芒星阵法，因此还要时刻留意周围幽灵的动作，摧毁所有怪巢之后再慢慢解决剩余的幽灵。



一些怪巢位于半空中，需跳起攻击才能击中

第五关 分岔路口（The Fork in the Road）

登场生物：蜥蜴战士、蜥蜴法师

过关提示：本关需要同时对付1只蜥蜴法师和数只蜥蜴战士，蜥蜴法师只会用火球术攻击远处目标，因此只需冲到其身边不断挥刀砍杀，砍到对方毫无还手之力。如果身陷蜥蜴战士的包围，建议用地震术震开，直到消灭蜥蜴法师为止。此外，打碎周围的瓦罐还能使双刃获得闪电效果，砍杀蜥蜴战士或蜥蜴法师的效果会更明显一些。



优先对付幽灵可使战斗尽快结束

第六关 侦察点（Observation Site）

登场生物：嘴兽、幽灵

过关提示：本关开始后，女主角会陷入地刺陷阱之中，只能根据地刺的冒出规律来进行躲避，难度会越来越大，直到男主角救出女主角。稍后，需要在广场中央对付数量极多的嘴兽和幽灵，其中嘴兽是杀不尽的，优先对付幽灵方可使战斗尽快结束。

第七关 死亡通道（Deadly Passage）

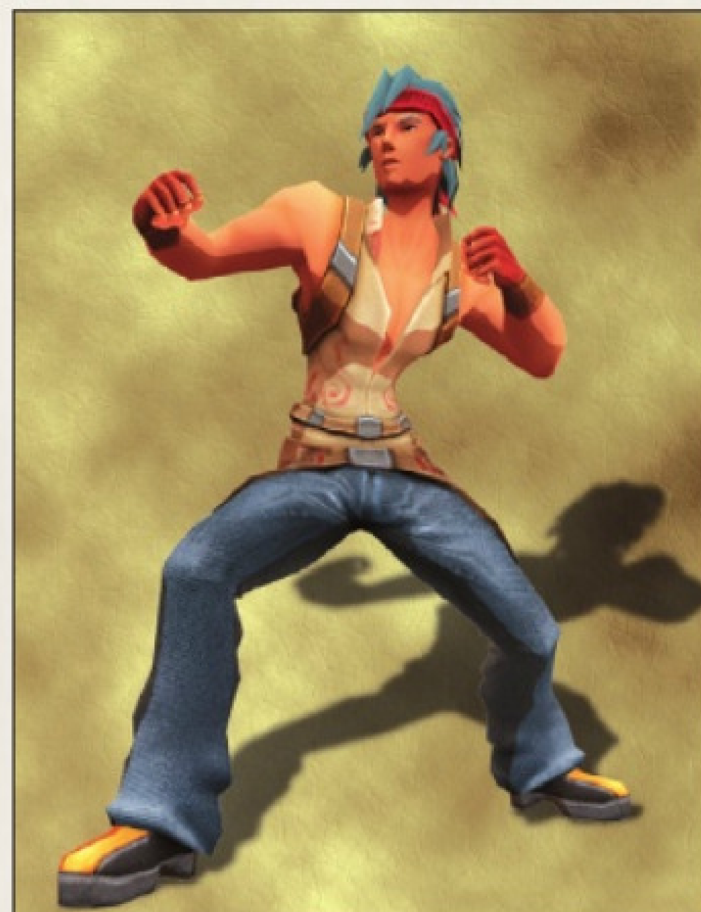
登场生物：无

过关提示：本关不会遇到任何生物，只需通过前方的几道铡刀机关。想要无损伤通过铡刀机关，必须熟练掌握翻滚技巧，此技巧有一定难度，尽管提示为简单的“前+前+跳”，但操作起来却很难实现。在这里，有1种比较容易实现的方法，先按住Shift键，再分别按“前+前+跳”，第1下“前”只需轻轻按1下，第2下“前”和“跳”可以长按。如果实在很难掌握翻滚技巧，可硬冲过去，每冲1次就购买药剂恢复生命，直到冲过去为止。

第八关 死亡竞技场（The Death Arena）

登场生物：黑暗之狮、蜥蜴战士

过关提示：第3场Boss战，对手是黑暗之狮。黑暗之狮与光明之狮极为相似，都拥有物理免疫的能力，也会召唤生物协助作战，但黑暗之狮的实力提高了一个档次。与火球术相比，暗影箭的速度和威力更为突出一些；与嘴兽相比，蜥蜴战士的战斗力明显更胜一筹。而且黑暗之狮还拥有寒冰反噬的能力，一旦主角施放冰箭，自己也会被冰冻。不过这次有男主角帮忙，可利用他来吸引黑暗之狮的火力，自己偷偷躲在一旁使用火球术或更高级的魔法技能展开攻击。



本章新生物详解

【蜥蜴战士】：手持利器的中级地面生物，无特殊能力，同样靠数量取胜，但实力要比嘴兽和地蟹稍强一些，所有攻击方式对其均有效，附带魔法效果的双刃攻击对付它最为合适。

【蜥蜴法师】：擅长魔法的中级地面生物，经常躲在较为隐蔽的地方使用火球术攻击目标，自身还能反弹一些魔法攻击，附带魔法效果的双刃攻击对付它也最为合适。

【幽灵】：中级飞行生物，通过近身撞击目标，所有攻击方式对其均有效，其中魔法攻击的效果最为明显，枪击则需要数枪才能解决。5只幽灵会组合成五芒星阵法，给目标造成巨大的伤害。

【怪巢】：中级飞行生物，拥有魔法免疫的身体，但无任何攻击手段，附带魔法效果的双刃攻击对付它最为合适。

第三章 驱除诅咒

第一关 废墟Ⅱ（The RuinsⅡ）

登场生物：嘴兽、幽灵、地蟹、蜥蜴战士

过关提示：本关分成几个小关卡，需要消灭每个小关卡的所有生物，附近的红色烟雾才会消失，尽管生物数量极多，但基本没什么难度。值得注意的是，第1个场景的黄水晶后面有1张卷轴，得到它可使下一个学习技能所需要的灵魂减半。



评说

精彩画面下的薄弱内涵

■游侠 奥杰

Gaijin Entertainment是一家俄罗斯游戏公司，一般来说，来自于俄罗斯的游戏给人的印象都还是不错的，或中规中矩，或小有惊奇，至少没怎么见过蹩脚之作。对于《鬼刃》来说，它应该算是一款中规中矩之作。作为一款格斗动作游戏，游戏主人公——穿着性感的漂亮女郎，确实吸引玩家的眼球，但是游戏的整体表现并不出众，程式化的设定和近似疯狂的砍杀，未见任何新意。相较于同类游戏，比如《忍者龙剑传》（Ninja Gaiden）、《玄天神剑》（Heavenly Sword）以及《鬼泣》（Devil May Cry），《鬼刃》稍显逊色。

首先，本作的故事情节过于薄弱，让人提不起兴趣。尽管格斗动作游戏的重点在于动作设计和视觉表现，但并不意味着故事内容可以泛泛而谈。纵观整个游戏，虽然讲述了黑暗、恶魔、远古种族以及世界末日，但情节空泛，让人无法集中精神去关心主人公到底想要做些什么或者应该去做些什么。从头到尾给人留下印象的只有主人公——寻宝女阿尤美（Ayumi）像劳拉一样四处探险，并且遵循着一条可笑的原则——“衣服穿得越少，寻宝成绩越好”。尽管游戏设定了两个故事结局（光明或黑暗），但是相形之下，也没有太大的实际意义了。



其次，游戏的创新力不足。《鬼刃》是一款纯粹的格斗动作游戏，但没有体现出自己的风格。在游戏中面对一波又一波的敌人，除了不停地按操作键打击敌人外，没有其他能让人产生兴趣的东西。而且游戏的难度也不高，对于普通玩家来说，在中等难度下大约10个小时就能通关。而对于擅长《鬼泣》和《忍者龙剑传》的动作老手来说，即便将难度设定为最高，也还是感觉游戏稍显简单。此外在游戏中，杀死敌人可以得到灵魂，用来升级魔法和特殊攻击，这个设定与《鬼泣》和《忍者龙剑传》一模一样，同样不具有丝毫新意。尽管游戏允许玩家反复进行，以便获得更多的灵魂来开启阿尤美的全部魔法和特殊能力，但或许只有完美主义者才会这么做，普通的玩家可能就没有这样的耐心了。

虽然游戏特性方面相形见绌，但是《鬼刃》的操作和画面还是值得称赞的。在操作方面，游戏节奏很快，特殊动作和魔法都可以非常容易地使用出来，并且视角镜头通常是固定的，能够很好地捕捉动作。只不过锁定系统有点问题，不能自行锁定目标，只要阿尤美移动起来，被锁定的目标也随之变化。虽说这也算不上是一个大问题，但是对付敌人头目的时候就比较烦，经常会将锁定目标切换到普通敌人，有时候会失去攻击敌人头目的最佳时机。此外，在视觉效果方面，过场动画使用了卡通渲染技术，画面精美，画质上乘，将日本动画风格表现得淋漓尽致，看起来非常酷。而且，即便屏幕上有大范围的特殊效果和大量敌人同时出现，游戏也运行流畅，没有停顿现象。

其实，对于《鬼刃》来说，最大的缺点就是没有自己独特的东西。完全模仿并不是不可以，但是一定要有所突破。《鬼泣》的成功在于风格，《忍者龙剑传》的成功在于难度。而《鬼刃》呢？性感+日式动画么？这根本算不上独有的东西。因此，本作只能算是一款中游水平的游戏，茶余饭后，休闲的时候爽一爽足矣。

第二关 石巷（The Stone Alley）

登场生物： 冰之守护

过关提示： 本关只会遇到1个生物——冰之守护，它算是冰元素的加强版，只有火系魔法才能给它造成伤害。建议站在红水晶附近不断使用火球术，给予对方连续打击。当冰之守护受到一定伤害后，会分裂成几个冰元素近身撞击目标，这时依然用火球术对付它们，施放速度稍微加快一些可避免遭受攻击。

第三关 海贝（The Seashell）

登场生物： 嘴兽、幽灵、蜥蜴战士、蜥蜴法师、怪巢

过关提示： 本关与第1章第4关极为相似，同样需要消灭场景内的所有怪巢，但这次多了蜥蜴法师和蜥蜴战士这两种生物，其中蜥蜴法师的威胁最为直接，火系魔法和冰系魔法完全对其无效，只能使用电系魔法。如果此时已经学会闪电剑，可使用闪电剑进行攻击，这样便能轻松解决。要注意的是，一些怪巢藏在较为隐蔽的地方，需要到处找找。



用电系魔法对付蜥蜴法师

第四关 死亡之刃（Blades of Death）

登场生物： 无

过关提示： 本关不会遇到任何生物，只需通过1个顺时针旋转的刃柱，刃柱表面有不少参差不齐的刀刃，通过时要注意躲避刀刃，可在安全地点逆着刃柱旋转方向走动，等前方无危险时再迅速冲过去；也可以直接冲过去，中途遇到刀刃时迅速躲过，注意只能往左侧躲避，不然会掉下万丈深渊。

第五关 巨门（The Great Gates）

登场生物： 蜘蛛女王、蜘蛛

过关提示： 第4场Boss战，对手是蜘蛛女王。尽管蜘蛛女王只会在原地旋转，但它会召唤蜘蛛围攻目标，还会使用暗影箭攻击远处目标。此外，蜘蛛女王还拥有“钢铁守护”的能力，会召唤出许多飞轮来守护自己，任何攻击都会被飞轮所吸收。一旦目标临近，蜘蛛女王还会释放出暗影链牵制目标，正是这个技能使得蜘蛛女王近身几乎无敌，暗影链极为致命，一旦被暗影链抓住，如不及时逃脱就只能等死。对付蜘蛛女王需要利用场地优势，由于暗影箭无法穿透障碍，可躲在柱子后面恢复怒气，等怒气恢复满后，迅速用枪射击蜘蛛女王头顶上的飞轮，摧毁所有飞轮后再使用火球术连续攻击失去保护的蜘蛛女王，反复几次便能轻松解决。



用枪射击蜘蛛女王头顶上的飞轮

第六关 拱桥（The Arched Bridge）

登场生物： 火元素、幽灵

过关提示： 本关地形较为窄小，而登场生物均是能穿透墙壁的火元素和幽灵，其中火元素只能用冰球术对付，但由于冰球术不具备穿透能力，尽量看准时机再施放，尽量避免怒气的浪费。同时，建议站在红水晶附近活动，可随时补充怒气。

第七关 通往神殿之路（The Way to Temple）

登场生物： 嘴兽、幽灵、蜥蜴战士、六翅、象龟

过关提示： 本关难度较大，主要是生物数量实在太多，而且是空中地面全方位围攻，建议学会大范围攻击的魔法，一次性解决身边纠缠不清的生物，特别是比较麻烦的幽灵和六翅。此外，曾经出现过的象龟也会在最后一轮出现，但实力远不如以前那只，几下魔法攻击便能解决。

第八关 黑暗神殿（The Dark Temple）

登场生物： 黑暗之狮

过关提示： 第5场Boss战，对手是黑暗之狮。黑暗之狮的攻击方式与以前一样，同样是施放超远距离的暗影箭。不同的是防御方式，黑暗之狮此次会召唤出5名蜥蜴法师协助保护，所有伤害均由蜥蜴法师承担，蜥蜴法师还会施放火球术攻击目标。当蜥蜴法师全部死去后，黑暗之狮便会疯狂地冲向目标，发动大范围爆炸，给目标造成极大伤害。这时的黑暗之狮也失去保护，可掌握时机躲开它的爆炸，并趁机对其发动魔法攻击，连续几次便能将它击倒。随后，黑暗之狮还会进入第2形态，会召唤更为强大的暗元素追踪目标，此时只能一边逃跑一边寻找机会反击。

本章新生物详解

【蜘蛛】：高级地面生物，移动缓慢，能施放暗影箭技能，前期依靠数量取胜，强化后拥有物理免疫的身体和闪现能力，只能用电系魔法才能对付。

【火元素】：高级飞行生物，能穿透任何物质，通过近身撞击目标，该生物无视双刃砍杀和双枪射击，只能使用冰系魔法才能对付。

【象龟】：高级地面生物，不会移动，只会在原地施放火球术，拥有物理免疫的身体，站在远处用魔法攻击对付它效果会最佳。



用冰球术对付火元素

第四章 寻找阿杰

第一关 长廊（The Long Descent）

登场生物：嘴兽

过关提示：本关分成几个小关卡，尽管每个小关卡的地形都较为窄小，但登场生物均是弱小的嘴兽，而且数量并不多，因此对付起来极为轻松，沿路跑到尽头即可过关。

第二关 地牢（Dungeon）

登场生物：地蟹、蜥蜴战士

过关提示：本关为枪刃训练关，需掌握散射和魔射两种攻击方式，散射模式发射出来的子弹碰到地面或墙壁后会反弹，对付数量极多的地面生物最为合适，例如地蟹；魔射模式需要聚集能量才能发出致命一击，实用性很一般，对付此关的蜥蜴战士只能使用此招才有效果。

第三关 废墟海滩（The Abandoned Coast）

登场生物：地蟹、火元素、蜥蜴战士、蜘蛛

过关提示：跟第2章第1关一样，在同一个地方对付数量众多的地蟹、火元素和蜥蜴战士，只不过这些生物的实力会稍微强一些。值得一提的是，最后一轮会出现强化后的蜘蛛，它不仅会施放速度极快的暗影箭，还拥有物理免疫的身体，建议站在远处用魔法对付它，同时也要注意躲避对方正面而来的暗影箭。



对付强大的远古六翅

第四关 石圈（The Stone Circle）

登场生物：嘴兽、远古六翅

过关提示：第六场Boss战，对手是远古六翅。尽管远古六翅是飞行生物，但它在空中不会移动，只会在一个位置来回旋转，但它会施放更为强大的暗影箭，不仅速度极快，而且还能穿透柱子。同时，远古六翅也会召唤数只嘴兽协助作战，只要还幸存1只嘴兽，任何攻击都无法给远古六翅造成伤害。因此，只能想办法迅速消灭所有嘴兽，趁远古六翅召唤嘴兽之前使用除冰系魔法外的其他魔法攻击。不过，要在短时间内消灭数只嘴兽会比较困难，只能多多利用广场中央的蓝水晶，将所有嘴兽引到水晶附近，通过击打水晶来冰冻所有嘴兽，然后再对付失去保护的远古六翅。如果已掌握了“冰花”魔法，便不需要利用蓝水晶，只要将所有嘴兽引到身边，用“冰花”魔法冰冻住即可，然后再慢慢对付远古六翅，连续几次便能将它轻松击倒。

第五关 天堂阶梯（Stairway to Heaven）

登场生物：暗元素

过关提示：本关只会遇到1个生物——暗之守护，它算得上是暗元素的加强版。暗之守护拥有多种攻击方式，不仅会释放暗影箭，还会召唤暗元素追踪目标，在这里只能用光明魔法才能对付。由于暗之守护距离较远，可能会降低魔法技能的命中率，因此战斗时要有耐心，坚持到胜利为止。

第六关 海边遗迹（The Ruins above the Sea）

登场生物：暗元素、火元素、冰元素、幽灵、巨球

过关提示：与第2章第4关相似，需要先对付位于各个角落的怪巢，然后再清除剩余生物。跟那关相比，本关增加了暗元素、火元素、冰元素三种生物，需要使用三种不同类别的魔法才能逐个解决，如果不小心击错目标，可能会导致魔法反弹回来击中自己，因此一定要看准时机和用对魔法。

第七关 死亡竞技场（The Death Arena）

登场生物：蜥蜴战士、压制者

过关提示：第七场Boss战，对手是压制者。压制者并非普通生物，而是机械制造而成的兵器，双臂会变成机枪扫射目标，令对方难以躲避，但伤害效果却是一般。此外，压制者还会召唤数只蜥蜴战士或蜘蛛协助作战，其中蜘蛛最为麻烦，连续不断的暗影箭很难躲避，加上压制者的纠缠，能逃过一劫已算是庆幸。建议利用压制者速度较慢的缺点，多绕到其身后偷袭，一有机会便使用最强魔法给予其较大伤害，连续几次才能将它击倒。

第八关 石巷（The Stone Alley）

登场生物：蜘蛛、蜥蜴战士

过关提示：本关会遇到更为强大的蜘蛛，它不仅能施放速度极快的暗影箭，还拥有闪现能力，能躲避任何速度较慢的攻击。因此，只能利用速度最快的电系魔法才能给其造成伤害。第2轮时，窄小的场景内会冒出数只蜥蜴战士，只有尽快摆脱蜥蜴战士的纠缠，才能对付两边不断出现的蜘蛛。



用光明魔法对付蜥蜴法师

第九关 海贝（The Seashell）

登场生物：嘴兽、幽灵、蜥蜴战士、蜥蜴法师、怪巢

过关提示：本关会遇到更为强大的蜥蜴法师，它也拥有闪现能力，能躲避和反弹除光明魔法外的任何攻击。建议先消灭所有怪巢和其他生物，然后再利用光明魔法慢慢对付这几只蜥蜴法师。

第十关 巨门（The Great Gates）

登场生物：黑暗之狮、黑暗阿杰、幽灵

过关提示：本关为Boss战，对手分别是黑暗之狮和黑暗阿杰。此时的黑暗之狮跟以前有所不同，它拥有两种威力极大的反击方式，第一种是召唤数只元素保护自己，任何攻击对其均无效；第二种是通过魔法吟唱刮起强烈大风，如果未能迅速找到遮挡物，将会被刮出场景外。两种方式交替出现，必须趁第一种方式期间消灭所有元素才能给黑暗之狮造成伤害，建议用“冰花”技能反复将对方冰冻，阻止对方使用第二种反击方式。击败黑暗之狮后，还要对付更为强大的黑暗阿杰，他会召唤多个幽灵来协助防守，使得任何攻击均无效。此外，黑暗阿杰近身时还会施放“冰花”魔法，将目标冰冻住，直到受到攻击才能恢复正常状态。在这里，打法跟刚才那场差不多，一边躲避黑暗阿杰的纠缠，一边消灭空中的幽灵，等黑暗阿杰失去保护后再给予重击。黑暗阿杰施放“冰花”魔法的瞬间，可用“传送”技能躲过。



第一次遇到黑暗阿杰

本章新生物详解

【暗元素】：高级飞行生物，能穿透任何物质，通过近身撞击目标，该生物无视双刃砍杀和双枪射击，只能使用光明魔法才能对付。

最终章 生死抉择

第一关 城堡入口（The Entrance to the Castle）

登场生物：嘴兽、地蟹、幽灵、蜥蜴战士

过关提示：本关分成几个小关卡，每个小关卡都会遇到数量极多的生物，这些生物以地面生物为主，此时应该能学到最强大的光明魔法，可尝试用它体验秒杀一切的感觉。

第二关 双塔（The Two Towers）

登场生物：嘴兽、地蟹、幽灵、蜥蜴法师

过关提示：本关会遇到拥有闪现能力的蜥蜴法师，只能用光明魔法才能给其造成伤害。在对付蜥蜴法师的同时，还要注意躲避或破除其他生物的围攻，建议使用大范围的光明魔法，这样不仅能消灭不断闪现的蜥蜴法师，还顺便能清除周围的其他生物。



需要对付数不清的生物

第三关 尖塔大厅（The Hall of Columns）

登场生物：嘴兽、幽灵、蜥蜴战士

过关提示：本关与前两关相似，同样会遇到数不清的生物，这些生物类型较为多变，一些幽灵会绕到身后偷袭，建议躲在阶梯尽头，面向大厅对付不断来犯的生物。由于生物数量极多，可能要坚持相当长一段时间。

第四关 地下大厅（Underground Hall）

登场生物：巨型嘴兽

过关提示：本关为枪击训练关，需要掌握枪击的最终奥义，尽管操作提示为“左键+左键+右键”，但操作起来比较难实现，建议多尝试几次，只有这种攻击方式才能给巨型嘴兽造成伤害，需要成功击中3次才能顺利过关。

第五关 结局（Finale）

坏结局条件：曾学过黑暗魔法

好结局条件：没学过黑暗魔法

登场生物：黑暗阿杰



掌握枪击的最终奥义

过关提示：本关为Boss战，对手是黑暗阿杰。此时的黑暗阿杰更加强大，主要体现在攻击方式比较多变。物理攻击速度快，伤害大，不易躲避；地刺攻击极为隐蔽，伤害大，也很难躲避；冰冻攻击范围稍广一些，稍微不留神就会被冰冻，但不难躲避。对付如此强大的黑暗阿杰，几乎没多少技巧可言，只能建议使用“光态”技能来给自己提高移动速度和攻击速度，这样才能尽可能地躲避黑暗阿杰的攻击。只有保证不受伤害的情况下，才能找到更多的机会反击对方。P



《波斯王子——重生》Boss战心得
Prince of Persia

■游侠 神之影

在游戏中，挑战Boss并不存在固定顺序。根据挑战顺序的不同，挑战难度会逐渐增强，主要体现在Boss的战斗形态上，前两个Boss只有两种战斗形态，而后两个Boss却有3种战斗形态，而每种战斗形态都有着对应的战斗策略，必须合理运用策略才能让战斗变得更为轻松。下面首先说明一下Boss的各种战斗形态：

防御状态：第1种形态，身后出现一团黑雾，处于攻击无效状态，必须近距离使用王子的铁爪攻击，将对方从黑雾中抓出才能破除此状态。

觉醒状态：第2种形态，身体变蓝，处于魔法攻击无效状态，必须近距离使用王子的刀剑攻击，击中数次才能破除此状态。

攻击状态：第3种形态，身体变黑，身后出现数只黑色触手，处于物理攻击无效状态，必须近距离使用公主的魔法攻击才能破除此状态。

在游戏共有以下4个Boss，随着游戏关卡的进行，每个Boss均需经过多次挑战才能彻底击倒，下面就详细介绍一下对付各个Boss的战斗心得。

1.猎人（The Hunter）

角色特性：无

专属技能：墨汁

场景特效：移动堕落之物

对付方法：猎人身型矮小，移动敏捷，武器为手中利爪，战斗时经常会喷出墨汁来遮挡王子视线。一旦视线被挡，则应尽量往后退或左右翻滚，避免遭到对方偷袭，直到墨汁散去再寻机会反击。

2.炼金术师（The Alchemist）

角色特性：毒

专属技能：毒雾

场景特效：毒雾堕落之物

对付方法：炼金术师出手迅疾，擅长利用堕落之物转移位置，不过攻击手段并不多，威力也不强，难就难在最后一战。因为战斗空间较为窄小，将对方逼至角落时很容易因对方瞬移而跌落至堕落之物中，因此要尽量跟周围的堕落之物保持一定距离。

3.妃子（The Concubine）

角色特性：幻象

专属技能：混乱

场景特效：虫群堕落之物

对付方法：妃子擅长瞬移，行动捉摸不定，武器为手中权杖，会制造一些幻象来迷惑王子，只有破除所有幻象才能跟真身战斗。但由于幻象并无攻击力，因此妃子差不多是所有Boss当中最弱的一个。

4.战士（The Warrior）

角色特性：无敌

专属技能：范围攻击

场景特效：触手堕落之物

对付方法：战士体型庞大，移动缓慢，坚硬无比的身体能让所有攻击无效，因此只能利用特殊环境来击败它，将对方引到平台边缘或目标附近，根据QTE提示一次性解决。在最后一战中，战士因掉进岩浆而自燃起来，此时只需躲避对方的攻击，让对方自己不断损血即可。


猎人 炼金术师 妃子 战士

《圣域2——堕落天使》小技巧
Sacred 2: Fallen Angel

■游侠 奥杰

复制物品并获得更多金钱：将值钱的物品放到储物箱中，然后退出游戏返回桌面，将储物箱存档文件chest.sacred2chest备份（此文件在Vista系统的C:\Users\用户名\Saved Games\Ascaron Entertainment\Sacred 2\或者XP系统的Documents and Settings\用户名\Saved Games\Ascaron Entertainment\Sacred 2\下）。接下来重新进入游戏，拿出储物箱中的物品，再次退出游戏返回桌面，将先前备份的储物箱存档文件覆盖现有文件，这样再进入游戏就可以得到“复制”的物品了。如果重复以上步骤就可以继续拿到更多的“复制”物品，卖掉这些物品就可以得到更多的金钱了。

使用文本编辑器打开游戏安装目录\scripts\server\下的balance.txt文件，修改相应代码值可实现以下功能：

①开启无敌模式

Enemy_weapondamage = {0,0,0,0,0},

Enemy_spelldamage = {0,0,0,0,0},

②获得更多的金钱和经验值回报。

QuestExplow = {200000,200000,200000,200000,200000},

QuestGoldlow = {20000,20000,20000,20000,200000},

QuestExpmax = {400000,400000,400000,400000,400000},

QuestGoldmax = {30000,30000,30000,30000,300000},



③获得全部独特物品

```
local beValues = {
NORMAL_STANDARD = 10000,
NORMAL_RUNE = 5000,
CHAMP_STANDARD = 10000,
CHAMP_RUNE = 5000,
BOSS_STANDARD = 10000,
BOSS_RUNE = 5000,
EXTRAGOLD = 0,
EXTRAPOTION = 0,
EXTRARUNE = 0,
Trader_Item = 2300,
Trader_Many = 10000,
Trader_SpecialOffer = 0,
Well_Potion = 1000,
QUEST_UNIQUE = 0,
SUBFAMDROP_LOWCHANCE = 10,
SUBFAMDROP_HIGHCHANCE = 100,
}

and

ZRareExpectation15 = 1000,
ZRareExpectation14 = 1000,
ZRareExpectation13 = 1000,
ZRareExpectation12 = 1000,
ZRareExpectation11 = 1000,
ZRareExpectation10 = 1000,
ZRareExpectation09 = 1000,
ZRareExpectation08 = 1000,
ZRareExpectation07 = 1000,
ZRareExpectation06 = 1000,
ZRareExpectation05 = 1000,
ZRareExpectation04 = 1000,
ZRareExpectation03 = 1000,
ZRareExpectation02 = 1000,
ZRareExpectation01 = 1000,
ZRareExpectation00 = 1000,
```



秘技屋

首先进入Options菜单，选择Cheats（秘技），然后选择Enter New Cheat（输入新秘技），接下来输入以下代码激活相应的秘技功能。注意：每一个音符都必须在代码项目中弹奏，如果在Cheats菜单中按下绿键可关闭1条特定的秘技。

全部解锁：红+黄，[绿+红]2次，[红+黄]2次，绿+红，[红+黄]2次，[绿+红]2次，[红+黄]2次，绿+红，红+黄，红+蓝。此秘技可解锁除“Pandora's Box”外的所有歌曲，并且不能被关闭。

空气吉他：红+黄，绿+红，[红+黄]2次，[红+蓝]5次，[黄+蓝]2次，黄+橙。

表演模式：[绿+红]2次，红+橙，红+蓝，[绿+红]2次，红+橙，红+蓝。

精确模式：红+黄，[红+蓝]2次，[红+黄]2次，[黄+蓝]3次，红+蓝，红+黄，[红+蓝]2次，[红+黄]2次，[黄+蓝]3次，红+蓝。

高速模式：[黄+橙]5次，[红+黄]4次，[红+蓝]5次，黄+蓝，[黄+橙]2次。

无失败：绿+红，蓝，绿+红，绿+黄，蓝，绿+黄，红+黄，橙，红+黄，绿+黄，黄，绿+黄，绿+红。



吉他英雄——史密斯飞船 秘技

在游戏中按下Ctrl+Shift+~键打开控制台窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能。注意：最高等级为199级，并且在Hardcore难度下秘技无效。

god：提升10级

descend 数字：降低指定数字的等级

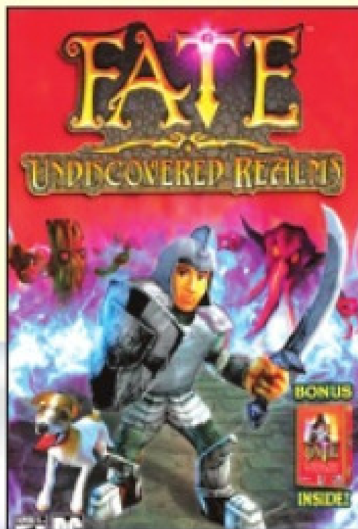
ascend 数字：增加指定数字的等级

Gold：得到500 000金

levelup：升级

Heal：回复生命

名字：直接输入物品名即可得到此物品



暗黑史诗2 秘技

按下~键打开游戏控制台窗口，输入以下代码获得相应的秘技功能。

Cheat.GodMode：开关无敌模式

Cheat.AddAmmo：加500发子弹

Cheat.FullHealth：满血

Cheat.GiveAllWeapons：所有武器

Cheat.TuneClip：得到更多指定武器的弹药

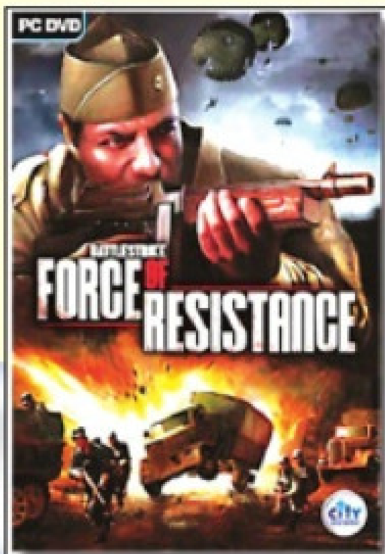
Cheat.TuneGun：提升指定武器的射速

Cheat.GiveAllAmmo：所有弹药

Cheat.NextMission：进入下一个任务

Cheat.Give#：获得指定物品，#可以是以下单词之一

Knife、Machete、Colt、ColtAmmo、DesertEagle、DesertEagleAmmo、SnWmod39、SnWmod39Ammo、Spas、SpasAmmo、M16、M16Ammo、AK47、AK47Ammo、MP5、MP5Ammo、M14、M14Ammo、M16A1、M16A1Ammo、M60、M60Ammo、M79CAW、M79CAWAmmo、PPSh41、PPSh41Ammo、RPK、RPKAmmo、Sniper、SniperAmmo、Crossbow、CrossbowAmmo、M40Remi700、M40Remi700Ammo、RocketLauncher、RocketLauncherAmmo、GrenadeLauncher、GrenadeLauncherAmmo、RPG7、RPG7Ammo、Grenade、Claymore、WeaponKnife、WeaponAK74、AmmoAK74、WeaponAK74Granatnik、AmmoAK74Granatnik、WeaponFamas、AmmoFamas、WeaponFRF2、AmmoFRF2、WeaponHKPSG1、AmmoHKPSG1、WeaponHKUSP、AmmoHKUSP、WeaponLRAC89、AmmoLRAC89、WeaponM1911、AmmoM1911、WeaponMilkorMGL140、AmmoMilkorMGL140、WeaponMP5sd6、AmmoMP5sd6、WeaponRPG7、AmmoRPG7、WeaponSPAS12、AmmoSPAS12、WeaponBren、AmmoBren、WeaponLuger、AmmoLuger、WeaponMauser98K、AmmoMauser98K、WeaponMauser98KS、AmmoMauser98KS、WeaponSchmeisserMP40、Ammo SchmeisserMP40、WeaponSten、AmmoSten、WeaponTrenchGun、AmmoTrenchGun、WeaponPanzer faust、AmmoPanzerfaust、Granat StiHgr24。



战争打击——反抗力量 秘技

林晓：自从“游戏剧场”开张以来，编辑部里若干同仁就屡屡表示了将鼎力相助或者要掺和一把。这些写惯评论、攻略、心得的人，写起小说来会是怎样？看过本期登载的小说你就知道了。没错，本期剧场上演的剧目，的的确确，货真价实，是8神经同学编导执笔。你觉得如何？小说较长，将分两期刊登。

另外，“游戏剧场”的原创小说专辑将在3月底出版，这是“游戏剧场”在精华本《命运注定的空间》后的又一次尝试。专辑将集中一批原创的优秀游戏小说，让喜欢这种文学形式的朋友一次过足瘾。具体出版日期和专辑内容，请关注本栏目后续报道。

游戏剧场



梦杀手（上）

晶合实验室◎神经

“晚上好，亲爱的朋友们。现在大家看到的是在埃及举办的第23届世界杯决赛赛场，此刻全球有数十亿球迷的目光都聚焦在这个球场上，比赛的双方是卫冕冠军意大利队和本届杯赛的最大黑马——来自亚洲的中国队。”

我站在球员通道的入口处，手搭凉棚，眯着眼睛看了看体育场顶边缘处的太阳，尽管这会儿已经是下午4点，但是埃及炽热的阳光依然可以晒得人神志恍惚。

“意大利队能杀进决赛并没有让人感到太意外，作为卫冕冠军，他们展示了最顶级的防守艺术。依靠严密的防守和凶狠的铲断，意大利队的小伙子们一路淘汰了英格兰、西班牙等强队杀进决赛。而中国队能杀进世界杯决赛，被全球各大媒体称作是‘中国球迷做梦时才能见到的情景成为现实’。这支世界排名根本不入流的球队，之所以能淘汰巴西、德国等世界顶级强队打进决赛，全依赖于队中突然涌现的天才球星，司职影子前锋的7号尹健的超级表演。这个20出头的小伙子在本届杯赛上已经打进12球，是目前的最佳射手。他不仅在各场关键比赛中皆有决定性入球，而且攻防俱佳，只要中国队夺冠，他将毫无疑问地成为本届杯赛最佳球员，并攫取本年度的世界足球先生。不过，今天他看起来是遇到了不小的麻烦，因为在刚刚结束的上半场中，意大利队依靠前锋罗伯特·马乔的进球，以1：0领先中国队。而尹健在对方严密的看防下，45分钟里无所作为。”

“下半场即将开始，中国队究竟能否谱写足球史上最大的神话？这依赖于尹健接下来的表现，让我们密切关注。”

这解说的声音喋喋不休，也不知道是从哪里传来，始终飘荡在体育场上方的天空中。我笑了笑：“嘿嘿，是应该密切关注，因为你们马上就会看到足球史上最激动人心的演出。”

我跟随队友步入球场，在耀眼的阳光下，我看不清楚他们中任意一个人的相貌。不过他们都是无足轻重的家伙，不会有人去关注他们的长相，他们甚至连龙套角色都算不上。这广阔的球场，是属于我一个人的舞台。倒是在另一边的队列里，意大利的球员们一个个看起来容颜鲜活。马乔、巴尔蒂尼、佐冯……哦，我看到佐冯在向我微笑，我也向他投以一个挑衅的笑容：“等着瞧伙计，待会儿够你忙的。”

此刻的体育场里山呼海啸一般，热情的人浪，嘹亮的歌声，让人的热血瞬间冲到头顶。我看到看台上有一群美丽而性感的女郎，她们裸露的皮肤在阳光下发散着炫目的光彩，姑娘们高举着硕大的印有我头像的海报在舞动，海报上还有一行大字——“新球王尹健，我们都是你的女孩！”我微笑着向她们招手，还飞了个吻。是的，这就是世界杯的决赛赛场，也是我马上将要展现史诗般传奇的舞台。

裁判吹响了下半场比赛开始的哨音，不知谁将球拨给我——表演时间开始了。我带球径直冲向对方半场。

“噢，尹健想要做什么？他难道想一开场就盘过对方所有球员射门？哈哈，我只是开个玩笑。”解说的声音又从半空中飘下来。

“你蒙对了，这可不是什么玩笑”，我的嘴角浮起一丝微笑。当我一启动时，已经先将对方的前锋甩在身后。我连续盘球变向趟球，轻巧地后撤步拉球后突破，甩开了对手中场的防守球员。前面就是意大利队赖以成名的后卫组合，马赛回旋，加速趟球过人，我就已经过掉了对方所有的球员，直面守门员佐冯了——OK，下面我要盘过世界最佳门将射门，创造比马拉多纳“连过五人”还要辉煌的世界杯历史最佳进球！我已经清楚看见

了佐冯紧张的神情，尽管下半场比赛开始才数十秒，但已经有汗水顺着他的额头涔涔而下。好，来吧，成为我攀上巅峰的最后一块踏脚石。来吧，世界最佳门将！

这时，一个蓝色的身影突然出现在我的侧方！他如迅雷一般地滑铲过来，鞋底的钢钉甚至在阳光的照耀下熠熠发光。这一下凶狠而准确地命中了我的小腿，钢钉像被重锤砸进我的身体里一般，我恍惚听见支撑腿断裂的一声脆响，接着我看到整个体育场翻转过来，然后天空就像足球一样不停地翻滚……最终，一切不再晃动了，我躺在草坪上，右腿就像不属于我的身体一样毫无知觉。奇怪的是，我并没有感到丝毫疼痛，只是直觉告诉我——我现在应该很疼。我看见那个强壮的蓝色身影背向我跑开了，我费力地盯着他，脑子里依次闪过意大利队员的名字，并试图跟那家伙对上号——统统不对！那个家伙是谁？他简直就像是突然跳进赛场的一个屠夫，在潇洒地屠斩了一只羔羊后扬长而去！我摇摇头，脑中一片混乱——那个家伙，究竟他妈的是谁？



“天哪，太可怕了，尹健的腿看起来就像被大象踩过。中国队的教练只能换人，看来他们是没有逆转的机会了。尹健用一次愚蠢的个人英雄主义表演断送了中国队夺冠的希望，足球可不是一个人踢的。他刚刚看起来还像个救世主，但现在他已经像是个可怜虫。我来打一个比喻，就像长坂坡上的赵子龙，刚自信满满地单枪匹马杀进敌营，就一下跌进陷阱里，然后让人扎了个马蜂窝……哈哈，大家觉得好不好笑？”解说愚蠢的声音还在体育场的上空回荡，我感到自己被人抬了起来。我无助地望着天空，阳光愈发耀眼了，没有一个队友走到担架边上来看我，我被抬进了球员通道，阳光一下子被湮没了，喧嚣声慢慢消逝，抬担架的人跑动的脚步声就像踩着鼓点，砰砰地猛烈击打着我的心脏。迎面扑来的，是一片黑暗……

我猛地惊醒过来，心脏仍如梦中一样砰砰猛跳，睡衣的背面竟然被汗给浸湿了。呆呆地坐了几分钟后，我转过头去看了看床边的那台“Dreamwalker”，一把扯下贴在头上的感应线：“这他妈是怎么回事！狗屎的REKALL公司！老子跟你们没完！”我拿起电话，拨通了一个号码。

“是REKALL客服？我要投诉，投诉！”我咆哮道。

“先生，请问您需要什么服务？”电话那头的声音柔美而平静。

“《实况世界杯DW》！你们的这破梦游戏！居然有个该死的疯子铲断了我的腿！我这辈子都没做过这么恶心的梦，而我现在居然还花钱向你们购买！”

“先生，请您冷静，您这样我无法帮您分析并解决问题。”客服小姐丝毫不为所动。

我费力地咽了口口水，开始向对方讲解事情的经过，并喋喋不休地重点描述了我的腿被“大象踩过”的一幕，就好像我现在真的是坐在轮椅上打电话一样。

客服小姐那边噼里啪啦地敲着键盘，估计是在查我的会员编号：“尹先生，您的会员编号是‘VC100061’，您是本公司全球十万名黄金VIP会员之一，已经有过超过700次的‘梦游’纪录，这是您的第一起投诉。您知道，Dreamwalker的稳定性是值得信赖的，在正常情况下，我们的用户都能按照程序和流程来做梦，但是，也不排除有发生意外的可能。根据统计，有万分之一的几率出现‘梦程序’出错的案例，而此类事件都是因为用户本身在不适宜的情况下使用了Dreamwalker。例如真正的梦游症患者、有精神病史的人等等，他们的大脑有可能会出现抗拒Dreamwalker输送信息的情况，导致梦偏离预定内容。所以，本公司不会为这样的事件直接负责。如果尹先生您确认自己没有任何相关病史，由于您是本公司的VIP客户，我们将免费为您赠送下一次的‘梦游’，但如果今后再出现同类事件，我们将建议您暂停使用Dreamwalker的服务。”

他妈的，牛X个什么！生意做得好就了不起么！我狠狠地唾了一口，无奈地挂掉电话。

俗话说店大欺客，REKALL这家名不见经传的小公司，在3年前研制出可以让人按照预定程序做梦的机器“Dreamwalker”后，在短短一年时间里就成为全世界最受瞩目的企业。Dreamwalker风靡全球，并有了一个美妙的中文名——“梦旅人”。在每个夜晚，每个人都可以在梦境中享受非凡的体验，就连传统的电子游戏业也因此受到致命的冲击，游戏软件开发商们在得到REKALL的授权后，纷纷从传统的游戏软件转型开始制作Dreamwalker版的梦游程序。只需要先购买一台Dreamwalker的客户端机器，就可以付费购买你喜欢的“梦游”服务了，你可以在每个夜晚的梦境中化身为街头霸王、偶像歌星、体坛巨匠、战场英雄甚至情圣、超人。

REKALL创造的奇迹也引发了很多人的不安，在一年前有民间团体向最高法院起诉REKALL公司，罪名从“垄断”到“精神控制”不一而足，但最终不了了之。财大气粗的REKALL轻松摆平了这一切，有传言说除了巨额贿赂外，REKALL公司还向陪审团的成员们赠送了终身免费的梦游服务。作为一个无名小卒，我的投诉能换来一次免费的梦游服务，已经是万幸了。

我开始琢磨是不是自己最近的精神有些过于紧张了，也许昨天就不应该跟那个胖女人吵架，但是那娘们实在是可恶，她带着孩子守在水果柜台边吃光了整整一盒提供试尝的黑提子，要知道这样一盒得值30块钱！当她试图向另一盒奇异果展开进攻的时候我阻止了她，可她竟嚷着要叫经理过来，该死的，恶心的小市民！我恨不得就一拳把她的鼻子揍进她那张肥脸里去。但那无能的经理后来居然还叫我给她赔礼道歉。当然，我只能忍气吞声地这么做，快交房租了，而且领到这月的薪水我就可以再购买一个Dreamwalker的“梦游”套餐，我不能丢了这活儿。但这事儿搞得我昨天一直处于一种待爆发的状态，也许是这个原因导致昨晚的“梦游”出了错？也许我应该放松点，不应该什么事情都太较劲，反正我又什么也改变不了。现在连超市里那些家伙都嘲笑我“梦虫”——那帮会走路的大

便，竟然还敢看不起我！……算了，我又何必跟傻瓜们一般见识。我还有Dreamwalker，那里有我全部的世界，全球一亿多Dreamwalker用户里只有十万名黄金VIP，而我便是其中之一，我的生活比那帮傻瓜精彩得多，他们永远也想象不到。

我简单地洗漱了一下，打开电脑登录REKALL的主页，去申请那个免费赔偿的“梦游”服务，顺便也点开了MSN。这时，一条突然弹出的消息引起了我的注意。

“被铲断腿的滋味如何？哈哈，自信满满的赵子龙，刚杀进敌营就被扎成了马蜂窝，蛮好笑。”

我愣了半晌，一阵鸡皮疙瘩突然顺着我的脚后跟一直蹿到了头皮，几乎把头发都一根根顶得炸立起来。我瞪大眼睛看了看那条信息发出者的名字——“梦杀手”。这是个陌生的名字，我似乎从未在MSN上跟他聊过。我的大脑里出现了一阵短暂的空白，这个名字代表什么意思？是说有人能进入别人的梦里去搞破坏？这算什么？Dreamwalker版的“黑客帝国”，还是一个新的漫画英雄故事？

我定定神，然后回了一条信息：“你是谁？你怎么知道我的梦？”

“你又是谁？是一个凭借个人之力登顶世界的足球天才，还是一个在超市做着零工，除了空想之外一无所有的可怜虫？”

好恶毒的家伙！我被噎得几乎说不出话来。俗话说“在网上没有人知道你是一条狗”，我见过无数在网络上飞扬跋扈的家伙，也许在现实中他们就是一条狗，但仅仅是也许，没有人知道网络上一个ID背后的真实身份是什么。可这个家伙，却好像对我的事情知道得一清二楚，这让我跟他的交谈一开始就处在了一个不对等的地位。

我突然怒火中烧：“我他妈不管你是谁！如果昨晚的事情跟你有关，你凭什么这么干！我跟你很熟吗！”

“也许是，也许不。我的乐趣在于将现实带进别人的美梦中。而你，是一个很合适的对象。昨晚在梦里，我干掉的是一个拯救中国足球的天才，而对你来说，我干掉的是想要一步登天的空想。这很有趣，哈哈。”

“你疯了！你凭什么说我是空想……就算是，这个世界上有多少人都有这样的空想，你能一个个去他们的梦里捣乱？或者说，去杀了他们的梦？”

“也许是，也许不。而我现在的目标，刚好就是你。好了，我们下一个梦里再见。好好享受吧。”

我默默地看着那个变成灰色的图标，感觉如坠冰窖。我是否应该把这段聊天记录作为证据拿去再投诉？算了，他们肯定会认为我才是个疯子，毕竟REKALL公司还没有开发出给梦境录像的功能，这段聊天记录根本就算不上什么证据。但疯狂的事情却确确实实地发生了，而且这个家伙还放言会在我的下一次“梦游”里出现。

我暂时放弃了申请下一个“梦游”的想法，接下来的一天里我完全无心工作，被值班经理抓住训斥了好几次。这整整一天里，我就像被人扒光了衣服。我的生活，我唯一的乐趣，就这样被夺走了。但我的感觉却并不是恐惧，而是怒火！是的，怒火，我一定得想出怎么应付他！

回到家中，我开始申请那个免费的“梦游”，我选择了《摇滚英雄DW》，也许在一场炽热而狂热的摇滚演唱会里，我能够释放掉自己的怒火。如果那个狗屁杀手想再来捣乱，那就放马过来吧——他能怎么样？跳上台来刺死我？如果是那样，我反而可以像约翰·列侬一样得到永恒，对一个摇滚英雄来说，这倒是个不错的结局，梦醒之后定回味悠久。想到这里我忍不住偷偷笑了出来——如果那个狗屁杀手真的这么干，赢家反而是我。



北京，鸟巢体育场。

自从2008年的奥运会闭幕式上，吉米·佩吉在这里弹响他的吉他之后，鸟巢便成为世界最顶级的艺术家渴望表演的舞台。今天，在鸟巢的中心，在10万乐迷的面前，一个名叫尹健的摇滚巨星将会成为这里的主角，这场演出，势必会被载入摇滚乐的史册。

暖场表演的乐队是刚刚在格莱美大奖上拿奖拿到手软的Coldplay乐队，当他们得知有机会成为尹健鸟巢演唱会的暖场嘉宾时，便毫不犹豫接受了邀请，并表示这是他们的荣幸。同时，一批世界摇滚乐坛名闻遐迩的乐手也将会出现在这场演唱会中，并以群星捧月之势全力辅佐尹健。有大量权威音乐媒体纷纷撰文赞美，尹健在舞台上弹奏吉他的风采让人恍惚以为吉米·亨德里克斯再世——能有机会与吉米·亨德里克斯同台表演，这自然是全球摇滚界乐手们趋之若鹜的美事。

我在后台调校着手里的Les Paul吉他，一边抽空瞅瞅前台Coldplay乐队卖力地演出，一边不时与身边的贝司手比利·西翰开几句玩笑。我的状态很放松，今晚月朗星稀，鸟巢的观众爆满，真是个适合演出的好天气。

Coldplay两曲唱罢，在乐迷们“安可”的呼唤声中又返场了一曲，之后他们兴高采烈地下场了。我与Coldplay的成员们依次握手，率领着我的乐队跑上了舞台。鸟巢里的10万乐迷就像瞬间被引线所点燃，爆发出的欢呼声几乎要将整个体育场掀翻。无数人点燃了手里的打火机挥舞着，我向台下竖起食指和小指，10万人也以同样的手势回应。体育场里终于慢慢安静下来，我抱起吉他，演出开始了。

第一首曲子，是“Little Wing”。

就在我即将弹响第一个音符之际，台下突然爆发出比刚才更加热烈的欢呼声！我看见台下的所有人都转过身去，向着体育场的另一端涌动着，我诧异地停止了手指的动作——这是怎么回事？

在对面遥远的地方，竟然也有一个舞台——是什么时候搭建在那里的？我懵然不知。几个黑影在舞台上轻轻地跃动着，空中突然亮起了一束明亮的灯光，正打在居中的那个黑影身上，将他的身形照射得耀目无比。那是一个纤瘦的家伙，一眼看去，他的相貌令人印象深刻，但他的性别却又难以辨清。他的头发一根根呈爆炸式发散状，粉嫩的皮肤与小巧的五官貌似清秀，但方正的脸庞与低沉的嗓音却又感觉阳刚。他捏着一支麦克风，酷酷地唱着：“砸呗！砸呗……”有几个音跑调了，但他的姿势丝毫不乱，每摆一个动作都引发台下疯狂的回应。台下的人们声嘶力竭地叫着：“春……春……！”有人激动得涕泪交流，还有人几乎要晕过去了。

这时我惊悚地发现，台下的人几乎全是女孩子，而且相貌几乎全是一个模子里铸出来的，她们的头发也一根根呈爆炸式的发散状，还有些是金黄色的，看起来就像是玉米的穗子一般。她们手里拿着的全是荧光棒，而不是我刚才看见的打火机。

这些人是什么时候进入体育场的？刚开始台下的乐迷分明不是这一拨人！但已经容不得我有更多的时间思考，对面那个叫“春”的家伙突然大喝一声：“砸呗！”他竖起麻杆般的胳膊，并摆出一力拔山兮气盖世的姿势，台下留着玉米穗子发型的女孩们突然掉头，她们也高举着手臂，手里赫然握着榔头、铁锤……她们蜂拥而来，向我所在的舞台一阵猛砸。

我脚下的舞台轰然倒塌，瞬间将我掩埋在了废墟中。黑暗袭来，我耳边只剩下刺耳的尖叫声，那声波一浪高过一浪，誓要将我的耳膜撕碎……

我猛地从床上坐起，耳中似乎还在嗡嗡作响，汗湿的睡衣和剧烈跳动的心脏更甚于上一次从世界杯的决赛赛场上归来。我等待心跳渐趋平缓，翻身下床，迟疑了半晌，还是伸手打开了电脑。

“很多年前你觉得玩摇滚会很吸引年轻女孩，但现在的年轻女孩喜欢的却都是那些娘娘腔了。嘿嘿，这个梦有意思吗？你这样可赢不了我。看来你忘记了，一个真正的摇滚巨星，能杀死他的不是手枪也不是毒品，而是他眼中这个无聊的世界而已。当你选择《摇滚英雄DW》与我对决时，你就已经失败了，一个生活得像一只蚂蚁的家伙，即便在梦中也成不了一个真正的摇滚英雄。”

这家伙果然在线！和上次一样，他的话又像子弹一样直接命中了我的要害，这个混蛋，他究竟是要杀死我的梦，还是要直接杀死我本人！

我努力将如麻的头绪归拢起来，并试图组织语言反击他：“我明白你那点小花招，你不就是想告诉我，恶俗与流行可以击溃一个摇滚英雄么？你错了，错得离谱，尽管你可以操纵我的梦游程序，但你这次却让我觉得可笑。没有一个真正的摇滚英雄会被庸俗杀死，你根本屁都不懂！”

“哈哈！别逗我发笑了，你还真把自己当成一个摇滚英雄了？你不过是一个成天做着白日梦的废柴而已！你觉得自己与众不同，你觉得没有人能理解你，你瞧不起所谓的流行与庸俗，你应该好好撒泡尿照照你自己，你甚至都平凡到平均线以下了，如果‘流行与庸俗’长了眼睛，它们都没兴趣多看你一眼！”

我无力地瘫倒在椅子上，脑子里一片空白。我突然很想找一个角落躲藏起来，哪怕变成一只老鼠，只要没人能够发现。但我看了看熟悉的房间，我无处可藏。

“你，你究竟是谁？”

“我是梦的杀手，我是现实的化身。你忘了我曾经说过的？我现在的乐趣，就是将现实带进你的美梦中。”

“你要怎样才肯放过我？”

“如果你能在梦中赢了我，那么我就不会再在你的梦中出现。昨晚你有了一个好的尝试，但还远远不够瞧。好好琢磨下，我们下次梦里见。好好享受吧。”

对方下线了，如果说上一次的挑衅还能令我怒火中烧，但这一次的挫折感令我简直无力振作。没有人能从现实中逃脱，就好像没有人可以在美梦中不醒。如果对方真如他所说是“现实的化身”，我又怎么可能取胜？

最诡异的事情，还是那家伙对我的了解，如果他不是我身边的某个关系密切的人，这无论如何也说不通。但事实上，我没有什么亲密的朋友与亲人，我的生活很简单，白天工作赚钱，晚上成为一个“梦旅人”。至于那些没有“梦游”的夜晚，我有时甚至要吃安眠药才能睡着。这些晚上我几乎从不做梦，就算做了梦醒来后我也不能记得。只有拥有Dreamwalker的夜晚，醒来后才我可以纤毫毕现地回忆起梦中的内容，并津津有味地回味好几天，就好像梦中的那些故事真的曾经在现实中发生过一番。

……也许，那个狗屁杀手比我自己更了解我。他说的那些话虽然恶毒，但我却无法反驳，因为只有我才知道他说得是否正确。

MSN上一个图标闪动了一下，是她！我心里一阵悸动，我有多久没有跟她说过话了？虽然现在我很想找个人说说话，但我实在不知道她是否是个合适的人选。

但让我意外的是，她先说话了。

“你最近还好吗？”

“嗯……不怎么好，这两天出了一点事。你呢？在国外都好吧？”

“还可以吧。你出什么事了？”

“这事儿挺邪门的，说出来你也不会信。”

“你说说看，不说出来你怎么知道我不信。”

我迟疑了一下，我无法抗拒她的要求，好像当初她告诉我要出国的时候，我也沉默地应允一样。我顺了顺头绪，把这两天发生的事情简明扼要地跟她讲述了一遍。

“你有没有觉得是我疯了，在跟你讲一个根本不可能发生的故事？”

“是不是真的又有什么关系，你不是觉得那个‘梦杀手’是一个非常了解你的人吗？你何不就把他当成是你自己呢？在这个世界上，除了你本人，还有谁能更了解你自己呢？”

“哈哈！真有意思，你现在的想象力简直比我还丰富了。我自己为什么非得在梦中干掉我自己啊？这有什么好处么？”

“嗯，也许有，也许没有。你自己想想吧。”



“我靠，你说话怎么跟那混蛋一个调调？难不成你就是那家伙？就比方说你，你觉得你还不了解我么？”

“不，我不觉得。我到现在也没想明白，当初我说要出国时你为什么不挽留我，那时我才知道我其实一点也不了解你。”

之后我陷入了沉默，直到她打出一个“:)”的符号后告别下线。

不管那家伙究竟是谁，也不管他究竟有什么动机，我只坚定了一个想法，在下一次的“梦游”中，我绝不能输给他。当我赢了之后，我会把这一切都弄个水落石出。

“长坂坡上的赵子龙，刚自信满满地单枪匹马杀进敌营，就一下跌进陷阱里，然后让人扎了个马蜂窝……很好笑是么？好吧，就让我们在长坂坡上决一胜负吧！”

我登录REKALL的网站，申请了今晚的“梦游”程序——《真三国无双DW》。**（未完待续）**



林晓：春暖花开，试客们精神饱满，头脑清晰，立场中立，正是评优测劣，充分发挥“读者是上帝”职能的时候。下面这篇硬件试用手记，充分表现了作为普通用户的感受。

迪兰恒进HD4830试用感受

■辽宁 solomongo

昨天拿到的货，拿到之后立刻和手里的七彩虹HD4850做了对比。首先在外观上，散热片虽然没有4850看起来那么威猛，不过在显存上放上了铜质的散热片。如果加上导热管就好了。显卡背面看起来比4850复杂得多，元件也多，不知道是不是七彩虹缩水。

游戏，试了下《英雄连——抵抗前线》和《圣域2》1280×1024的分辨率，所有特效开到最高。这两个游戏平均帧数都在30左右，其中英雄连最低的时候是18帧，最高64帧。“圣域2”我打上了高材质补丁，8X全屏抗锯齿，面对满屏的花草树木，4830也可勉强撑过来，但是如果有突然转身等大动作的时候，帧数会急剧下降，有的时候甚至是个位数。把特效开到默认最高，关掉抗锯齿后，游戏就流畅很多了。

最后说下温度，我发现迪兰恒进4830的温度控制没有七彩虹4850控制的好。在正常工作状态下，迪兰恒进4830的核心温度是47.0度，显存温度是50.5度。还有shadercore，这个应该是PCB板的温度吧，也达到了48.5度。而七彩虹4850的温度分别是35.0度、39度和33.0度，差距还是挺大的。

另外包装里的东西稍显简陋了一点，只有一本说明，一张驱动光盘和一条6Pin供电连线。驱动盘里附带了iClone2 SE和CyberLink Studio 5两款软件，不过不知道为什么，CyberLink Studio 5竟然没有给出序列号，导致无法安装。不是知道是不是因为是试用产品的原因。

总体来说，对迪兰恒进HD4830还是比较满意的，尤其在游戏中的表现可圈可点。

又玩了两天，目前对这款显卡相当满意。我手里收藏着不少游戏，为了试试这块卡到底有多强，把以前玩过的游戏又重新装上了。这里就找些有代表性的吧：《使命召唤4》《红色警戒3》《刺客信条》《镜之边缘》以及《极品飞车12》。《英雄连》和《圣域2》在一楼已经说过了，这里就不说了。

大家最关注的应该就是游戏的画面了吧。我用的是22寸纯平（一直感觉CRT比液晶效果好，所以一直也没换），分辨率为1280×1024，系统是Vista SP1和windows 7测试版，所有补丁更新到最新。全部游戏在默认高画质下都运行的很流畅。不过如果手动调整画质，全部特效开到最高、全屏抗锯齿开到最高的话，画面就会卡了。这个也在预料当中，毕竟4830在48XX系列中是最低端的，如果所有的活它都包了，那4850和4870不就没有生存的价值了吗？在我玩的这几款游戏中，《使命召唤4》和“红警3”表现最好，我想可能是因为这两个游戏出的时间比较早的原因吧。而《刺客信条》虽说是为AMD优化了，但表现仍然不是特别满意，特效全开的时候偶尔会有点小卡，不过问题不大就是了。还有就是《极品飞车12》，速度感很强的游戏，对游戏帧数要求很高的游戏。4830的表现很不错，车身的反光、车尾的烟尘表现的都很到位，就是阴影部分的锯齿让人有点接受不了，开了反锯齿也没多大作用。后来换回4850，一样让人郁闷了，也许就是游戏本身的问题吧。

除了游戏，我还试了一下视频编辑，我本身就是做非编的，所以对这个也比较在乎。我找了一个以前做的短片，用Vegas Pro 8.0进行渲染输出。片长15分16秒，8条视频轨，4条音频轨，渲染为1440×1080的HDTV模式。从开始输出到渲染完毕，共用了1小时54分53秒，比4850慢了5分钟左右，完全可接受。

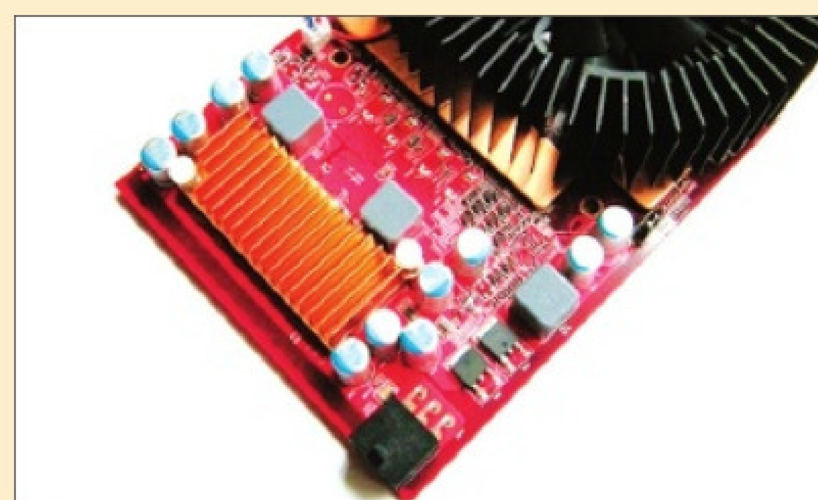
最后还有一个最令我欣慰的，从用上这块显卡到现在，还没有一次出现“显示器驱动已停止”的情况，在用4850的时候，这种状况可是经常出现的，尤其是游戏的时候，很让人烦。

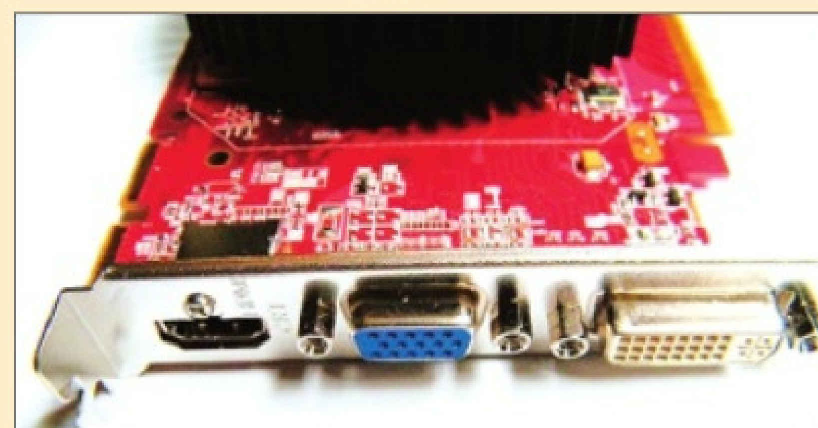
好了，今天就先到这里，以后有什么新发现我会及时向大家报告。

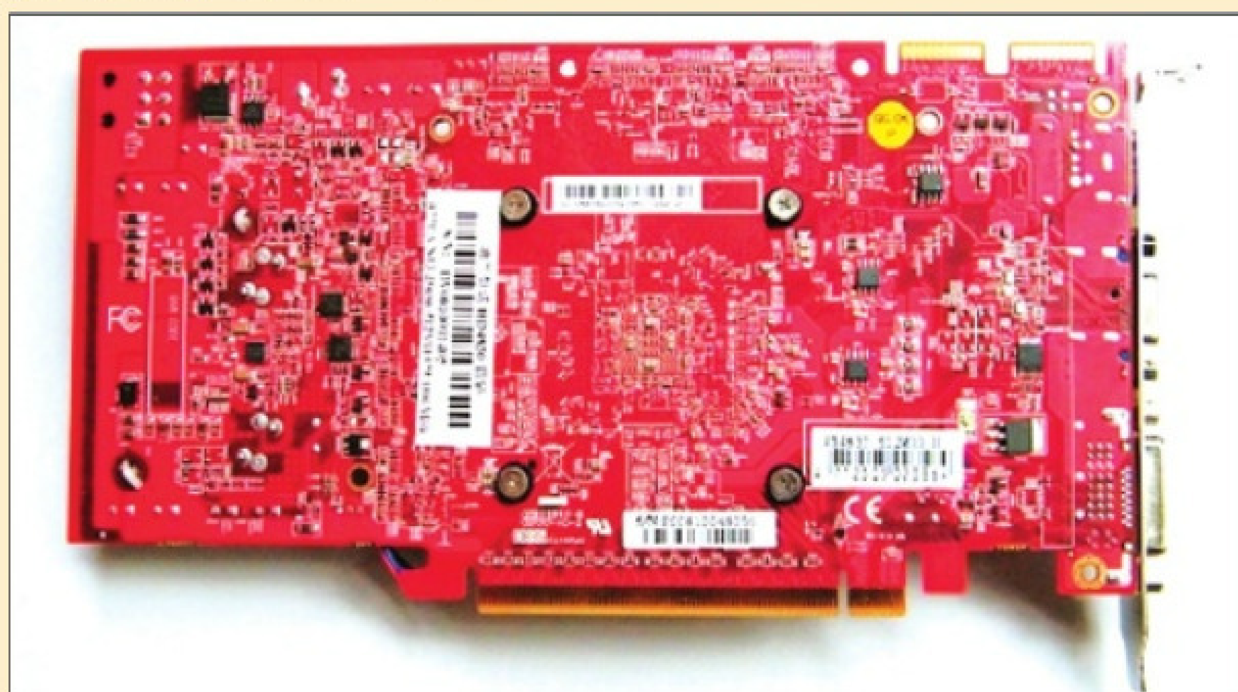
预祝朋友们都能拿到自己心仪的试用产品！

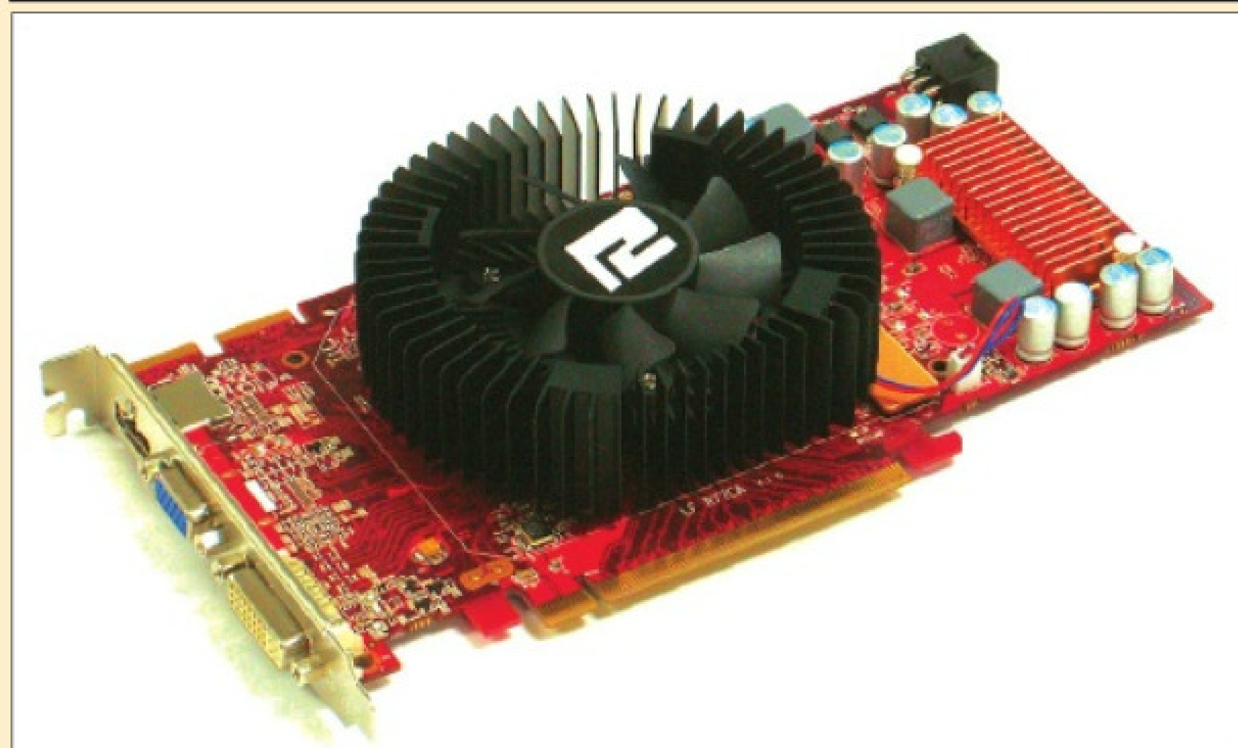
试客评分：

1.为什么选择这款产品：价格便宜
2.喜欢这款产品吗：喜欢
3.此产品是否物有所值：是
4.请选择这款产品的外观得分：4分
5.请选择这款产品的性能得分：4分
6.请选择这款产品的功能得分：5分









大众活动

林晓：2008年24期“猜想巫妖王，猜想艾泽拉斯”的活动已经结束，但还是有读者将心中的艾泽拉斯大陆写成文字寄给我。这些富有想象力的文字实在不忍心埋没了，所以将它们集中在这里，让喜爱魔兽的朋友们以文字相聚，用幻想继续艾泽拉斯大陆的传奇。活动获奖公告将在下期公布。

下一站：夏威夷

如果说TBC开的是“火星”，WLK开的是“北极”，那么下一个资料片应该开的就是“夏威夷”了——就是地图中央的大旋涡啦！那里是群岛众多，千奇百怪。有人类七个王国之一著名城邦，吉安娜的家乡——库尔提拉斯。不知道为了部落和联盟的和平，大义灭亲弑父的她怎样面对她的人民。

还有地精的主城。也就是荆棘谷藏宝海湾的那个，怎么看怎么好笑的雕像雕刻的那个人物的据点——安德麦。不过据说它的地点可是在交通要道，他垄断了整个艾泽拉斯两块大陆的交通。以后玩家看来少不了掏钱了！

其实上面两个地方，就是大旋涡旁边的两个大岛。现在的地图都能看到的地方，开放只是早晚的事不算什么遐想。可是后面的，可是真真的遐想（或是瞎想）了。

遥想当年艾格文MM，轻易KO萨格拉斯。分尸封印大漩涡，已经是很久以前的事了！没错，伊利丹拿了萨格拉斯之眼后就毁了那个岛。但是我们难免能保证萨格拉斯身体的其他部位不会发挥余热。在某个不知名的岛上还有一个萨格拉斯之墓，里面藏着萨格拉斯的另一只眼或萨格拉斯之门牙之类的东西。等着各位玩家和麦迪文一起去挑战！搞不好下一把橙色武器就是匕首——萨格拉斯之牙。可转化成物理系的或法系的！呵呵！各位玩家有的抢了！什么？你是圣骑？那当我没说。

还有巨魔。WoW每个资料片都少不了巨魔副本。你知道在哪个岛上隐藏着一群不怀好意的某种巨魔呢？

海上的说过了，我们的重头戏——海底来了！大漩涡下面可就是著名的“亚特兰蒂斯”了！当年的大爆炸将艾萨拉女王和她的文明一起卷入了海底，而她和她的子民也为了生存变成了纳迦。她的女仆瓦斯琪MM的样子我们已经领教过了，想必她也好看不到哪去。不过我想她现在有两个主人可投靠：一个是她一直朝思暮想的萨格拉斯，反正他尸体被封印的地方就在自己家楼上。不过，既然瓦斯琪和伊利丹说拿走他眼睛就拿走他眼睛来看,可能性不大。她的新主人自然是将它们改造城纳迦的上古之神。暴雪很可能套用安其拉的方式再来一次。先是各地海边无尽的纳迦进攻，然后来个开门事件，最后在水下开放一个艾萨琳废墟和艾萨琳神殿让玩家去挑战。看清楚，是水下！而且这个版本的核心可能就是让 我们学会在水下生活！对了，和纳迦有着深仇大恨的海巨人可能会成为我们的声望之一。很可能海巨人的首都就是新的沙塔斯和达拉然。

因为大漩涡绝大多数地方是在水下，所以各职业水下呼吸或水下加速的技能可能不会少，各种商业技能也应该



快评



买到后兴奋啊，因为终于看到《双星物语2》的攻略了。“专题企划”的文章从各种兵器讲到生命不禁让我暗叹宇宙之大无奇不有。“实用软件”栏目的《炫彩图片DIY》专题恐怕也给了那些90后的喜欢非主流的读者们一个欢喜吧！

不过有点很可惜，那就是当看到FF13能出现很开心，但是却没有PC版本。哎！虽然年底有《生化危机5》来给2009年一个美好的尾声，但是希望配置不要高得吓人，毕竟连PS3上运行都会丢帧，PC我就更担心了。**（江苏　银剑白龙）**

这一期好像比以往时候来的要晚一些，今天才买到，大概是过年的缘故吧。还以为冰河老师的报道又是一个几页的大专题呢，竟然只有两页，简明扼要的叙述会议流程而已，连Cross老师手记中提到的那面奖牌是怎么来的都没有讲，意外！还是后面冰河的日记更好看点。这期终于第一位硬件试客登台了，除了羡慕之外，希望有更多人参与到试客中去。不过，魅族M8真的与苹果的手机很像啊，不过为什么魅族不干脆做成白色的呢？**（安徽　jwffsh）**

林晓：2009年第09期的《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

会有。或者地上做任务的NPC就会给予玩家这种BUFF！或者给予玩家一个可在水下呼吸的任务物品奖励！呃！所以你不要急着去诺莫瑞根刷“水藤”吧！

坐骑嘛，工程自然会做潜艇，制皮可能会做泳衣。需要N多的纳迦的鳞片和鱼皮，使用后下半身会变成水蛇腰，精灵MM们就变成美人鱼了！嘎嘎！裁缝？WLK你拿了飞毯还不过瘾么？锻造？抱着一身铁疙瘩下水？你是想自杀吧！其他的可能要骑海蛇了。就是我们经常打杀的那种三头蛇啦！不好看的。什么？海龟？自然有！暴雪给人家买卡片的设计了海龟坐骑，怎么会不给一个玩到90级的玩家一只海龟玩呢？什么？你是小德？给你个海豹加强版满意了吧！

都说水是生命之源，我想开了大漩涡这么水资源丰富的地方，应该有个类似生命工程学的商业技能出现！我暂定它的名字叫“生命研究”。有什么用呢？如果说铭文是给技能镶宝石的话。那么生命研究就是给玩家的原属性镶宝石。WoW不像很多游戏那样可自由分配耐力，智力，精神，敏捷等原属性。那么生命研究就应该是用世界上的各种材料如草药，元素，鱼、各种生物掉落的肉等等来永久性的调整你的原属性。当然不会太多，而且可能会有副作用。例如：牺牲你20点耐力，使你的智力提升30点。又或使你的体积增大，造成的伤害提升，不过你的闪避率减少或承受的伤害提升。还有培育一些可爱的非战斗宠物，也有可能某种宠物会带一个很好的BUFF哦！就像恶心的软泥怪那样。

至于新职业我实在是想不出有什么可加的了。如果真的会加的话。我看只有加“酒仙”了。是的！熊猫人是他们的老师。在大漩涡的某个岛上，各个种族的人因为对熊猫人的好奇，而前去他们的国家学习他们的文化和技能。学习他们的太极拳、醉拳等中国功夫。学习他们以酒养生交友之道，巧妙用酒给队友加上各种BUFF或给敌人加上可怕的DEBUFF。喷火、分身等招牌技能自然是必不可少的了。不过，不知道美国佬对中国的理解怎么样。

好了！我的想象力有限。欢迎喜欢WoW又喜欢聊天的朋友来跟我讨论！**（安徽 牛行先锋）**

新的军队 新的种族

我先从“登陆界面”猜想一下。WoW的密保措施一向还不错，什么密保卡呀之类的。我想，今后的电脑可能会放弃键鼠，转而向“触屏+思维控制”发展（有点科幻，呵呵），那么密保会不会也因此改为“指纹与口令”呢？这样的话岂不是更安全了？

然后猜想一下创建角色界面。现在的WoW已经有十大种族，十大职业了，那么下一个种族与职业会是什么样的？我猜想有这几种可能：联盟和部落各有5个种族，已经差不多了，应该有另一个集团军！嗯，也许是天灾吧。天灾被打败后并没有因此没落，其残余的部队为了复仇与实现野心，而秘密的扩大自己的组织，或许还会和燃烧军团的余部勾结联合（一切皆有可能）组建一个新的大军！起名为“燃冰”。这样的话这个部队也有5大种族：

1.纳迦海妖

纳迦海妖擅长法术与长柄武器，所以种族天赋里有对法术（冰）与长柄武器的加成，并且可在水中自由呼吸，水下移动加成30%的速度。可训练的职业有：猎人，战士，法师，牧师。坐骑为……纳迦好像没有脚啊，一时想不出来适合的坐骑呢。

2.堕精灵

由一些背叛了的血精灵组成，所以对法术还是擅长的。种族天赋里有对其他精灵攻击的抗性，对法术（暗影）的加成。可训练的职业有：暗骑士（与圣骑士对应），牧师，法师，猎人，术士，盗贼。坐骑为陆行鸟（黑色）。

3.堕骑士

与死亡骑士相似，但是没有摆脱天灾的控制。拥有强大的力量，但不擅长魔法（智力较低，法术命中减少5%但伤害大）绝对的tank，用剑，斧，匕首时有伤害的加成，但耐力、护甲值降低，需要掩护。可训练的职业有：战士，暗骑士，法师，盗贼。坐骑为死亡战马。

4.天灾亡灵

与部落的亡灵相对，基本属性相同，但对暗影抗性较大，减少其水下呼吸时间，可在一小段时间内提高法术/近战伤害与法术抗性，但是要以消耗体力为代价。可训练的职业有：法师，术士，牧师，盗贼。坐骑为地穴恶魔（war3中的小强）。

5.恶魔猎手

伊利丹的手下。天生可使用双武器，躲避几率加成3%,满级后可学习种族技能“恶魔变身”（一时间内攻击、体力、护甲上升，但是不能使用法术，可作为最后的绝杀！）可训练的职业有战士，盗贼。**（甘肃 鲁晓春）**



软盘生活
bbs.popsoft.com.cn

林晓：三月，明媚的忧伤，缠绵的心绪，细雨中看花，春水边观月，那一份冷暖自知的情怀，倾诉于文字，便有了这软盘里［秀我文字］版中长长短短的文章。

飞翔，这是我一直渴望的东西

[秀我文字版] 双鱼儿

飞翔，这是我一直渴望的东西。

之所以把它称之为东西，因为，它近在咫尺得让人窒息。

想到飞翔，是看过《孔雀》之后。这部片子不算太好，但反映出的现实和细腻的情感却无法抗拒，所以我看了两遍。看完之后，我就想哭，我就想自残，恨不得把自己埋葬在海中，然后就此了断。

这种阴暗一直延续到现在。我的精神无法自我控制，做出很多比较疯狂的事情。

可是自己毫无知觉，真的，仿佛置身事外的旁观者。

于是，我的生命中又添加了另一些人。我不爱他们，他们只是我生命中的过客，只是暂时用来停站观看的风景罢了。

但是，他们之中的每一个，但又都是我生命中至关重要的人。我说的过客，是在我的整个生命中。

人出生在这个世界上就是为了走向死亡。这是句很悲观的话语，但我很喜欢。

人失去呼吸的那一刻，不会完全失去灵魂，因为，他的脑海里一定还在上演着他的人生。从开始的记忆到也许没有做终结的终结，如是。

死其实没有留恋，那些留恋全都在脑海中一笔带过。死不瞑目只是在敷衍留恋衍生出的伤口，早些愈合吧。

无助，是我现在的唯一感觉。

伤害了太多人的时候，或者精神癫狂的时候，就容易伤害到自己。现在就是，这样的。很敏感，在乎过客们的一举一动，然后没有理由地厌恶。

这样的话，我就只好独自跳舞，尽量脱离另一个自己的控制。可是如果一旦被另一个自己完全控制，我就会忘记一切地跳舞，穿上舞鞋，穿上湖绿色的舞裙，招摇过市。最后倒在一辆车下，满足的微笑。



然后某人就说我人格分裂，某人说我不要脸面，某人说我内心阴暗，还有……不管他们说什么，我不在乎。从来到这个世界上的时候，到现在，也许还会持续到未来。

我的性格永远都是进行时，除非又有什么人可值得我去珍惜，我可能会奋不顾身地活下来。

可替他忍受大漠中孤雁掠过时的悲凄，可替他遮挡黑暗之间突然屠杀出来的阳光，可替他被没有眼神的戟撕成碎片。

这么说来，我还是有些感情的，我还是会为某些人改变。在梦中，我就会为面部模糊的一些人掉眼泪，甚至在他们的前面将路途中的暗器阻挡，我变得遍体鳞伤。

梦醒才发现那是多么愚蠢的梦。在古代，战争连年的朝代，没有飘然的长裙，没有升平的歌舞，没有宫墙内柔弱的梅花……什么都没有，甚至连一双完整的眸子都没有。

就这么征战，永不停息。

回归主题。孔雀飞翔的时候，虽然有丰满飘逸的翅膀，但那始终只是一个屏，开过后可再凋零，凋落后可再绽放。纵然有千种姿态，恣意得忘我，又能怎样。

我可以：抛弃声音，抛弃颜色，抛弃情感，抛弃我想珍惜一生的东西。

可是，不能抛弃自己，要不然，我会成为一个杀人犯的。

我杀了自己。

从我出生的那天开始。

现在的我，一直在飞翔，向黑暗中的光芒。

深夜偶得

[秀我文字版] d12long

我来自偶然，像一颗尘土，有谁看出我的脆弱——

窗外，是无边的夜，沸腾了一天的城市终于在夜的怀抱中静止了，睡去了，黑夜伸出温柔的触角把我紧紧地搂在怀里，而我却感觉到自己是那么的孤单，仿佛成为这个世界的弃儿。即使身处闹市，到处灯红酒绿，即使身边的朋友如簇，可突然之间，就在这夜的怀抱中，心中便升起一种莫名的孤独感。窗外的万家灯火中，却没有哪盏是无论风雪都为我而亮，盼望我归来的灯。或许这便是一种漂泊感吧——行若沉浮，脑海中莫名闪过这一略显沧桑的词。浮沉？或许人真的像一粒微尘：漂浮于官场的尔虞我诈，漂浮于浮华的纸醉金迷。

“我从哪里来，要往哪里去？”于是，我便问自己这愚蠢的问题，绞尽脑汁想来想去，仍找不到答案。或许，我们此时便在路上，在流浪的路上。

曾经，就流浪在一个听不到风声，沐不着云雨的角落，以为在天与地之间，日与月之间，只听得见自己的呼吸就足够了。雨丝拒绝了阳光，湿润的空气竟在一夜之间为流浪的绳子斑驳上悠悠绿意，像是走进氤氲的梦境，无奈最终棉絮收容了温存的泪水。

那段阴雨的日子，仿佛走在孤岛。一个人，顶着风，冒着雨，苦苦地走，所有的颠簸都在脚底打茧，所有的风云都在心中郁积，所有的汗水都在皮肤上打皱，可结果呢？步步引出迷茫，似乎一路风尘仆仆而来，扬起的风沙淹没了身后孤寂的脚印，而前方，亦困惑亦恐惧。

仿佛一片飘零的树叶，在风中跳着自以为美丽的舞蹈，而最终也只能在没有掌声的世界里跌落。梦中的那条小溪渐渐的干涸了，那水底潜游的鱼儿再也无力捞起那些纷繁的记忆。梦境仿佛水面漂浮的蒙古包，轻而易举地被现实的荆棘刺破，于是心中的那份梦境在现实中找不到寄放的净土。

仰天一笑泪寒光，时光荏苒。夜已逝，梦再来；花已谢，花再开。在无数的黑夜里，星星点灯，让我这个流浪的孩子重新找到了回家的路。轻叩心门，温暖的阳光撒满心间！

热门软件排行榜

1 迅雷(Thunder)
版本号：5.8.9.662
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：1876

2 QQ
版本号：2008
制作：腾讯
票数：1869

3 360安全卫士
版本号：5.0.1019
制作：奇虎公司
票数：1855

4 搜狗输入法
版本号：4.0.0.1848
制作：搜狐公司
票数：1841

5 暴风影音
版本号：2009
制作：暴风网际科技有限公司
票数：1832

6 千千静听
版本号：5.3
制作：郑南岭
票数：1829

7 Windows优化大师
版本号：7.91 Build 9.0115
制作：鲁锦
票数：1816

8 傲游(Maxthon)浏览器
版本号：2.1.5
制作：傲游天下科技有限公司
票数：1807

9 WinRAR
版本号：3.80
制作：Eugene Roshal
票数：1798

10 瑞星杀毒软件
版本号：2008
制作：北京瑞星公司
票数：1794

林晓：本期TOP TEN，我们暂且忘记软件的种种是非，休息一下。看看日常生活中别人是怎么用软件的，或许会得到一点启发。以下文章仅代表作者个人观点，与本刊立场无关。

晒晒自己的常用软件

■北京 风轻云淡

使用计算机有10个年头了，从菜鸟小菜一步步学习，成长了不少，使用过的软件也不计其数了。现在整理后跟大家交流一下，不敢说自己用得是最好的，但也经过很多比较，走了不少弯路，希望能够帮助其他一些正在苦苦寻求相关软件的朋友，让他们少走一些弯路，这样我的目的就达到了。我选择软件的标准一般是免费、无广告、功能强，易用性好。而且也希望高手赐教，指出我的不足！

杀毒安全类

卡巴斯基套装2009

从开始最早用瑞星、江民、Norton，到后来使用NOD32，到最后锁定卡巴。杀毒软件试用了不少，不是自己不支持国产，但国产软件使用过程中出现太多的问题，确实没法跟赛门铁克、卡巴斯基、Mcafee等国际一线厂商的产品相比。卡巴斯基的6.0、7.0产品也都使用过，但资源占用方面确实有些不是很理想，也是唯一的缺点。但新版卡巴2009我使用一年后，发现改进了很多，而且功能日趋完善。强大的扫描引擎加上每小时（甚至经常不到一小时）更新一次的病毒定义，还有先进的启发式技术、主动防御技术、白名单等创新技术，而且卡巴是以技术见长的，比较有实力。对于网上的各种评测，比如说BitDefender是最好的杀毒软件，其实也只能用来参考，不能盲目相信。另外觉得NOD32也还不错，值得推荐，但防护和杀毒能力较弱。虽然卡巴斯基是收费软件，但值得信赖，是一款值得花钱购买的软件。

视频播放类

K—Lite Codec Pack加上Real Alternative

这个组合几乎可以通吃所有常见的视频文件了。核心使用的是大名鼎鼎的Media Player Classic，只是在里面加了各种视频解码器。优点是无广告、速度快，同时Real Alterantive能够完全兼容很流行的RMVB和RM格式。这个Pack里面包含了AC3、OGG、VobSub等插件，基本上足够用了。所以你可以完全抛弃越来越垃圾的暴风影音这个播放器了。另外推荐：VLC Player，最新版的已经支持RMVB和RM，但拖动过程中容易花屏。该软件也完全免费，很强大好用的播放器。

浏览器类

Opera

Opera近期推出专门为中国用户定制的中国版了，以前也有中文版。可以说现在很多浏览器，比如Firefox使用的技术，Opera几年前就已经实现了，同时Opera安全、稳定，兼容性好，对系统资源占用也不大，是一款不可多得的优秀浏览器。

下载类

BT下载：UTorrent

HTTP、流媒体、在线视频下载：Internet Download Manager

电驴下载：Xtreme eMule

对于BT下载，首选UTorrent。体积小，只有几百kB，但功能一点也不缩水。占用系统资源少，开着它下载东西你根本感觉不到

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2009年02月24日）

排名	软件	变化	版本号	制作	票数
11	金山毒霸	○	2008	金山公司	1781
12	卡巴斯基	↑	2009	卡巴斯基实验室	1774
13	KuGoo（酷狗）	↑	2008.5.308	酷狗科技	1761
14	超级兔子魔法设置	↑	2009.01	蔡旋	1756
15	金山词霸	↓	2007	金山公司	1740
16	WPS Office	○	2007	金山公司	1735
17	谷歌浏览器（Chrome）	↓	2.0.162.0	谷歌	1726
18	Firefox	↓	3.0.6	Mzilla	1715
19	Photoshop	↓	CS4	Adobe	1711
20	eMule	↓	0.48a Build 080919	VeryCD	1704

在运行着。对于Bitcomet，曾用过，不过其广告、链接等比较烦人，对于这种有干扰信息的软件，我一律否决。

HTTP下载、在线视频下载舍Internet Download Manager取谁？该软件包含了所有你需要的下载功能，可以很方便地下载各种资源、视频等，并且无广告，不像FlashGet越来越烦人。Internet Download Manager是共享软件，需要购买。

电驴下载推荐使用Xtreme eMule或者官网的eMule版本。VeryCD的经过修改，用着不是很舒服，而且默认界面看不到服务器列表。Xtreme和官网版本尤其适合下载国外的稀缺资源，但如果你使用电驴经常下载的是国内资源，如电影、音乐等，也推荐使用VeryCD版本的，因为连接国内资源还是很快的。

再说一下为什么不使用迅雷。1.迅雷很"流氓"，广告一大堆，强烈抵触加反感！还偷着扫描用户机子上的文件，在用户不知情的情况下上传（至少以前是这样，现在不清楚！）。2.迅雷是"吸血鬼"，为了获取高速下载速度而不惜从其他P2P网络，如电驴、BT网络下载，但不遵循P2P共享精神，上传比下载少得多，长此以往P2P在国内就没有前途了。

即时通讯类

Windows Live Messenger或者Miranda IM，MSN的使用者虽然不及QQ，但腾讯的广告和种种霸道的做法让人很是不爽，所以很早就抛弃QQ投身MSN了。MSN办公、商用的味道足一些，界面没有QQ那么土，也不像QQ那样经常受到陌生人的添加骚扰。因为使用邮箱作为ID，不使用数字，所以盗号情况几乎没有，更安全。另外推荐Miranda IM，一款小巧的即时通讯工具，可加挂各种插件登录各种即时通讯账户，比如MSN、QQ、ICQ、Skype等，定制功能强大，适合喜欢钻研的用户使用。

看图软件类

IrfanView

官方网站：http://www.irfanview.com/，别跟我说ACDSee，它已经变得越来越臃肿了，如果电脑配置不高，速度慢得对人简直是种折磨。ACDSee还是商业软件，必须购买，且很多花哨的功能我们一般用户根本不会用到。我们需要的只是一个简单的比Windows默认看图软件功能稍微强大一些的软件就足够了，无非就是对图片进行浏览、修改、截取或者转存一下格式等操作。

如果你跟我一样，那推荐你使用IrfanView，完全免费！安装文件只有1MB多一点，但应具备的功能几乎全有了，而且还可自己下载插件增强它支持的格式，如多媒体或其他非流行图片格式。速度超快，唯一美中不足的是该软件目前没有官方中文版，但对于普通用户应该知道一些常用的菜单英文，足够应付了。

音频播放类

Foobar

Foobar绝对是爱乐人的首选，功能强大，完全自定义界面，占用内存及系统资源超小，音质出色，同时插件也很丰富，需要挂歌词的或者显示封面等等的插件都可以去官网下载。我本人不是很喜欢千千静听以及Winamp，千千有商业化的趋势，同时一些功能对我来说鸡肋，比如歌词显示等，因为很少听带歌词的音乐。关于界面方面，Foobar本身很朴素，没有华丽的界面，但事实上我们听音乐时，都会将播放器最小化，谁会在意什么界面呢？况且Foobar的自定义界面完全可以做到比Winamp皮肤还要华丽的效果，只要你用心去做。

最后说一下，对于办公软件如文字处理、表格处理以及邮件客户端等类别，虽然有很多好用的免费软件可选择，但我还是建议大家用最流行、使用最广泛的商业软件，如微软的Office，因为就兼容性和稳定性来说，还是这些软件最有保障。但假如你使用WPS，哪天需要发邮件给国外客户，虽说WPS兼容Office，但也不一定能保证完全兼容。



邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN